

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 14 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
LIBRO DE FUTBOL
TODOS LOS JUEGOS
DEL MUNDIAL EN UN
REPORTAJE UNICO
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
JUEGOS DE FUTBOL 4
TODOS LOS CLASICOS
Y LAS NOVEDADES
PARA USA 94
A LA SOMBRA
DEL MUNDIAL
SATURN
LA PRIMERA FOTO
MEGA DRIVE
PROBOTECTOR
MICROMACHINES 2
DORAEMON
DRAGON BALL Z
STREETS OF RAGE 3
MARKO'S
MAGIC FUTBOL
PETE SAMPRAS
TENNIS
SHADOWRUN
HIGH SEAS HAVOC
MEGA CD
MORTAL KOMBAT
SENSIBLE SOCCER
BEAST II
RISE OF THE
DRAGON
TOM CAT ALLEY
MASTER SYSTEM
BATTLEMANIACS
VIRTUA RACING
CARROS DE FUEGO
8 420565 051002
00014

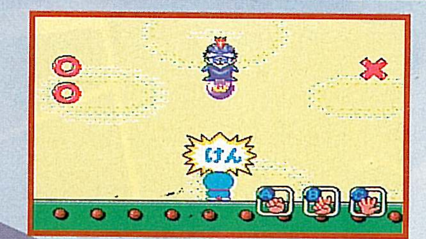

VIRTUA RACING
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
PROHIBIDO JUGAR
Prepárate. Si crees que lo habías visto todo, estás equivocado. Llega algo realmente nuevo. Llega VIRTUA RACING. Un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Pisa el acelerador a fondo y experimenta sensaciones desconocidas hasta ahora. Derrapes, adelantamientos, golpes...todo llevado al límite de la realidad.
Siente el poder del nuevo Megachip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). Un chip que, con VIRTUA RACING, llega a toda velocidad.
94
"Un juego que hace honor a la recreativa que le da nombre". CONSOLES +
94
"El chip SVP no ha podido tener mejor presentación. El futuro ya está aquí". SEGA MAGAZINE.
94
"Rápido veloz vertiginoso y todos los calificativos que se os ocurran seguro que se quedan cortos para definir este juego. TODOSEGA.



SIN CASCO
Tan deprisa que con sus 23 Mhz deja muy atrás a los 10 Mhz de otros prehistóricos chips. Calienta su motor de I-Ram interno y 2 Kbytes, y disfruta con los efectos tridimensionales y una sensación de realismo difícil de olvidar. Además, el SVP se mueve a velocidades vertiginosas. La velocidad de movimiento de los gráficos poligonales se multiplica por cuatro. Impresionante ¿no?. Y si te gusta la competición, VIRTUA RACING te permite jugar con tu mejor amigo...o enemigo.
Ya lo sabes. Si quieres ser el mejor piloto, ¡VIRTUA RACING es tu próxima meta!.
Unitros
SEGA
SEGA
DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

FLASHBACK



GAME OVER

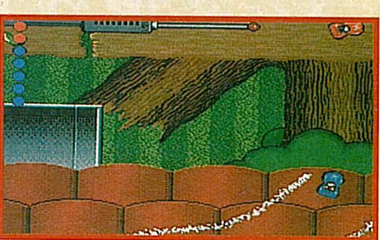




EN PROCESO

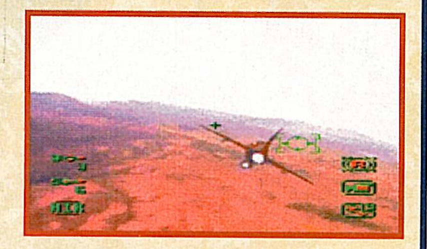
MEGA DRIVE

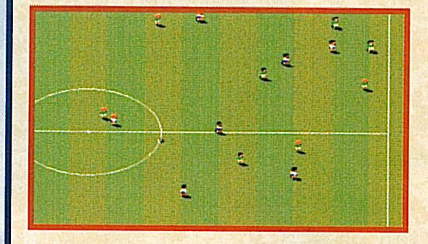




PREVIEWS

MEGA CD





EN PORTADA



REVIEWS

MEGA DRIVE

MEGA CD

MASTER SYSTEM

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: José Luis Sanz
Redacción: Bruno Sol
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Colman López y Magdalena González
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Luis Marín, Marina Caffaratto, Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72. Fax: (91) 431 65 80

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefína Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10. Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas. Director Administración: Ignacio García

Filmación: DataPress S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid. Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid. Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

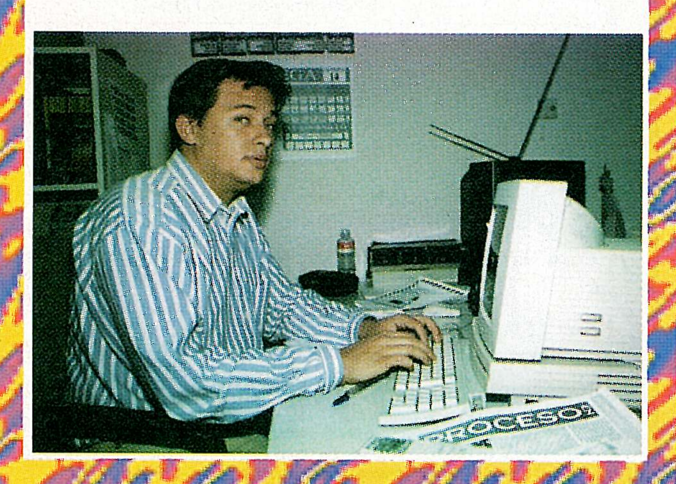
MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

MAKING OFF MEGA SEGA

Reiros de las fotos de Roldán, Mariano Rubio y demás procelosos escándalos de la España nuestra de cada día. Estas instantáneas muestran la práctica totalidad de la plantilla de la revista en plena faena, desde que el cartucho entra a la redacción hasta que los textos finales son leídos por nuestra inteligente audiencia lectora. Edición y redacción desde dentro...

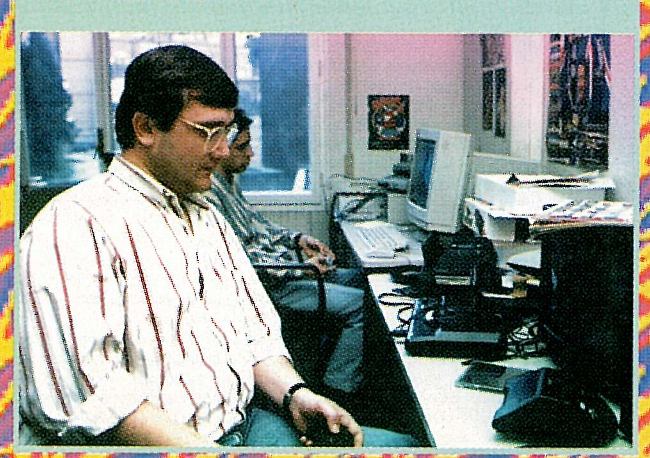
J.L. «GLOBOMAN» SKYWALKER

Lo que tiene SKYWALKER entre manos no es un ordenador. Es la nueva supertableta de chocolate blanco Milkibar. Lo de la derecha tampoco es un monitor, es una nevera ultramoderna que conserva frío como el hielo el tintorro Don Simón al que tan aficionado es nuestro repugnante compañero. Es un tirano y padece de aerofagia. Aunque mejor dicho, la padecemos nosotros.



JAVI «AUTISTA» DE LUCAR

Otro ejemplar de la triste fauna que puebla los bares de nuestra ciudad y esta redacción. Es fácil verle los sábados por la noche, pero lo que no es tan sencillo es que él te pueda ver a ti. Su aliento es capaz de derretir un polo en tres segundos, y no hay control antialcoholemia que se le resista. Entre copa y copa aún es capaz de echarse alguna partidilla a un videojuego y a cada comentario suyo le regalamos una botella de cazalla.



PEPE «KILLER» ALVAREZ

Otro editor más. Y es que esta especie se multiplica como las ratas. Esta es la cara que suele poner cuando ve que en un artículo sobra texto. Le encanta cortar textos ajenos y observar la reacción de los redactores cuando al leer la revista ven que faltan 20 líneas. Es una de esas malas personas que cuando va en su coche disfruta salpicando a las viejas.

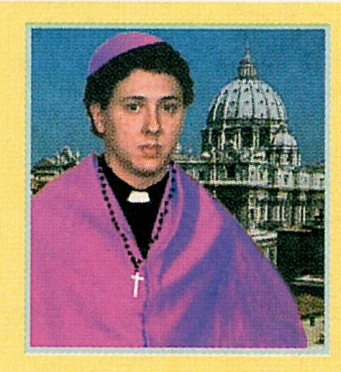
JUANJO «FUSTIGA TEXTOS» ESTEBAN

Observad la foto. ¿Habéis visto que zapatos más lamentables? Parece mentira que un editor, que en teoría debe representar la parte seria de la revista, se atreva a ir por la vida con esos zapatos agujereados y recauchutados de quince duros. La verdad es que no nos extraña, pues cuentan las malas lenguas que tiene ciertos problemas con el alcohol debido a la muerte de su canario y además, la miseria que le pagan en esta revista no da para muchas alegrías.



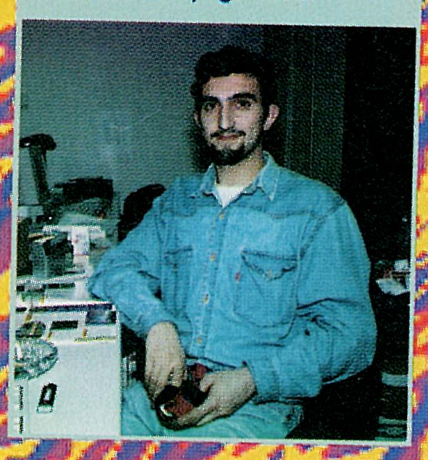
A ENEMIGO QUE HUYE, PUENTE DE PLATA

Aún no nos hemos recuperado de la fuga de C. Y. KOCINSKI (será por las decenas de botellas que nos bebimos a su salud). Este hombre decidió cambiar de aires y demostrar su incompetencia en Sega, que pronto empezará a declinar (no digáis que no os lo advertimos). En esta imagen cedida por la Interpol, podéis observar una de las actividades secretas que más beneficios le han reportado en los últimos años. Suerte en tu nuevo y efímero empleo.



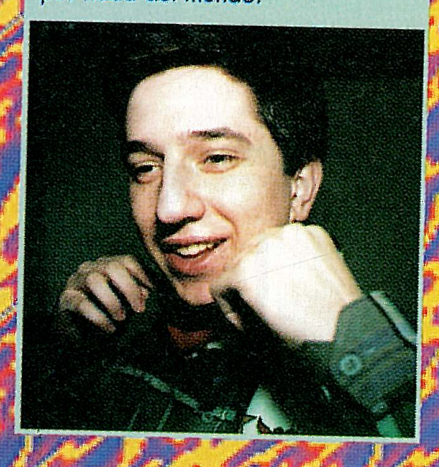
R. «SANDWICH» DREAMER

Después de largos años actuando como extra en películas de mosqueteros, un espadazo en la zona testicular le obligó a dejar el cine y a su novia, una panderetera leprosa de la orquesta de Móstoles. Sumido en la más pertinaz sequía de anhelos vitales, al degustar un sandwich podrido cayó enfermo de salmonellosis. Al contemplar la máquina de pulsaciones del hospital descubrió que lo suyo eran los videojuegos... y los sandwich, que constituyen su única dieta. Algún día de estos le pagaremos.



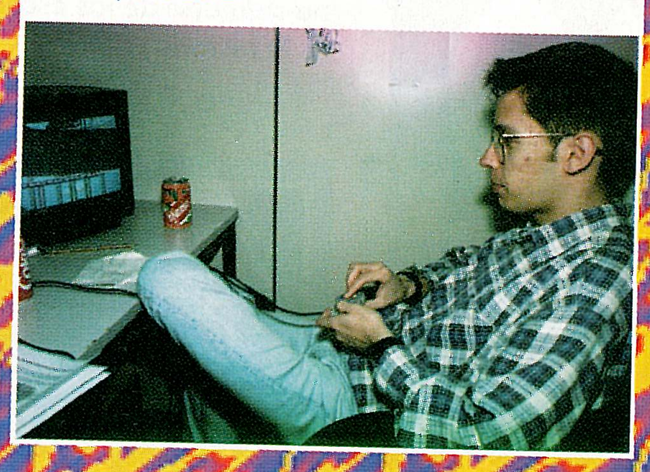
BRUNO «TONTO'L PUEBLO» NEMESIS

Esta cara de pasmao es la habitual de NEMESIS. Si os fijáis, la mayoría de los comentarios de la revista suelen llevar la firma de este asimétrico muchachuelo. Es tan 'pringao' que mientras el curra los demás nos pegamos la gran vida. Además, trabajar junto a un ser disminuido como él desgrava en hacienda. Le queremos, es nuestra mascota y no cambiaríamos su nariz tipo arpón del capitán Nemo por nada del mundo.



J. C. «ALBACETEÑO» MAYERICK

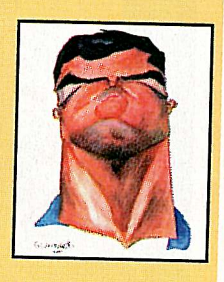
Este sujeto es el ser más lamentable de toda la redacción. En la foto podéis verle cómo juega a un cartucho de esa asquerosidad llamada Super Nintendo... triste lamentable y motivo de despido inmediato de esta revista. ¿Que por qué lo de 'albaceteño'? Es una larga historia. Después de recorrer infructuosamente las discotecas de media España encontró refugio en un humilde hogar de La Mancha donde la sin par Toñi (su novia) le pone en forma todos los fines de semana. La típica historia de la bella y la bestia. Lo malo es que la bestia es menos bestia que la bella.



LA CANTERA SIGUE DANDO FRUTOS

Cubrir la baja de KOCINSKI no planteó grandes problemas. Los redactores se lanzaron a la caza de talentos y, ante la imposibilidad de fichar a los guionistas de la Ruleta de la Fortuna, se tuvieron que contentar con dos vendedores de kleenex ruandeses. La espera fue larga y algo tensa porque uno de ellos se encontraba aún bajo los efectos de los dardos somníferos y el otro exigía la presencia constante de su madre en la redacción. Estos son:

CHIP & CE



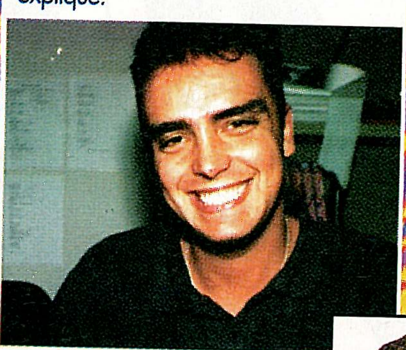
Sufre de amnesia. Una mañana apareció en la redacción y comenzó a escribir como un condenado. Es adicto a los juegos deportivos, le encantan los balones y balancearse en los percheros. Existen fundados rumores de que en sus ratos libres se dedica a dar la charla en la Universidad. ¡Qué imaginación tiene la gente!

F. M. ASIKITANGA

Nombre con dos connotaciones semánticas: **Asiki** referente a su planeta natal, donde en los momentos previos a su viaje intergaláctico a este extraño mundo estaba 'polinizando' con una bailaora de asikillanas; **Tanga** referente a los trapos que cubren las partes nobles de cada asikiteño, y que se caracterizan por sus colores que determinan el estatus social (el suyo es rosa).

PEPO «PROFIDEN» THE SCOPE

El payaso este de la foto es uno de los personajes más peculiares de la redacción. Ha visitado la práctica totalidad de las penitenciarías del estado. Violador, ladrón, pirata, proxeneta y asesino, sólo pudo reinsertarse en la sociedad cuando descubrió los videojuegos. El maravilloso 21 de mayo se comió un bollycao y desde entonces no deja de sonreír. Que alguien nos lo explique.



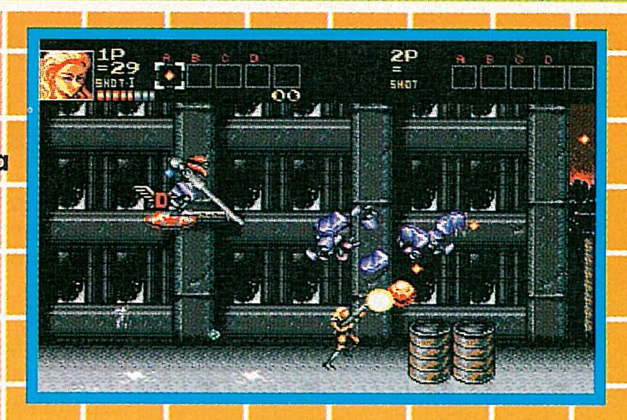
MARCOS «FRENTE DESPEJADA» THE ELF

Es el chulo del barrio. Bajo ese rictus de seriedad y aspecto de no haber roto un plato se esconde una verdadera fiera corrupia. Es conocido entre nosotros como «el señor de los jueguillos» debido a su afán de conservar en su casa todos los cartuchos que llegan a la redacción (dice que así no se pierden). En la foto podéis observar como los efectos de Chernobyl han afectado a su ya escasa cabellera que casi le nace a la altura de las orejas.



EN PROCESO

Fue uno de los primeros *blasters* para *SNES*, y ahora llega para *Mega Drive*. Los programadores de Konami raramente abren las puertas de su división de desarrollo pero MEGA SEGA ha sido una de las escogidas para ver sus secretos. Esta es la historia...



◄ Quita toda esa basura de mi patio, guarro.



▼ Primer plano de Némesis antes de despertarse.

PROBOTE

CONTRA SPIRITS, o SUPER PROBOTECTOR como se le conoce por aquí, es uno de los *blasters* más clásicos disponibles para ***SNES***. Justo después del lanzamiento de este título para la grande de **Nintendo** se filtraron algunas noticias sobre una posible conversión a ***Mega Drive,*** pero después de más o menos un año de espera, parecía que se quedaba en la cuneta. Sin embargo, **Konami** ha roto su silencio, y **MEGA SEGA** se complace en presentaros las primeras pantallas de este clásico dispuesto al retrono.

Traído directamente de las aventuras del juego de ***SNES***, el superintendente de la venganza terrestre contra los alienígenas, el Coronel Bahamut, se ha revelado como un traidor y amenaza con dominar el mundo con una banda de aliados cibernéticos. Con la mayoría de la población luchando por sobrevivir después de la guerra, su camino para la dominación ha sido aclarado. Sin embargo, lo que queda del gobierno ha reunido un equipo de asalto para finalizar la situación. De este modo, Christmas Eve se configura como la unidad perfecta para la batalla. Bonito regalo de navidad...




Ese tiene un cabezón como el de The Elf.

Uno de los muchos jefes de fase.

PROYECTO
PROBOTECTOR
EDITOR
KONAMI
INICIADO
JUNIO 93
DESDE
DECIEMBRE 94
FORMATO
MEGA DRIVE
PROGRAMADORES
KONAMI

ERES MI HEROE

Konami tiene en cuenta todos los aspectos de sus juegos antes de ponerse manos a la obra. Una de las primeras cosas que decidieron fueron los detalles de la personalidad de los héroes y de sus principales antagonistas. Aquí está la banda:


Ray Poward. Ray nació en una barriada y pronto se unió a una banda. Fue escogido para el equipo por el Capitán de la Escuadrilla Dayle, que vio su naturaleza pendenciera y le entrenó para convertirlo en un poderoso pero divertido soldado. Ray es un todo-terreno con un peso y resistencia adecuados.


Sheena Etlands. La única mujer en la unidad, y una excelente guerrera (como Némesis). Sobre todo destaca en las tácticas de guerrilla y en la lucha en la selva. Idéntica a Ray en todos los aspectos, aunque con el pelo más largo (la envidia de The Scope).


Brad Fang. Un robot de diseño genético cuya fuerza no puede ser igualada por ninguno otro. Tiene el defecto de que es un poco lento.


Brownie. Es la respuesta al Probotector. Se trata de un Robot de Combate CX-1-DA300, y su pequeño tamaño le permite evitar el fuego enemigo con toda facilidad. De todos modos es susceptible a los disparos.


Colonel Bahamut. Fue un héroe en el primer juego, pero al fallar en su intento de controlar el mundo después de la guerra fue recluido y empezó su plan de venganza. Experto en defensa, es el malo de la historia.


Noiman Cascade. Es el comandante de la red informática de Bahamuts y fácil de sobornar. Un útil aliado.


Deadeye Joe. Hombre fuerte de Bahamut, este personaje mata para divertirse. Es extremadamente peligroso.

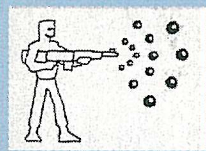

Doctor Geo Mandrake. Más loco que una cabra, pero todo un experto en el campo de la ingeniería artificial. Se cree que está desarrollando armas pesadas de carácter biológico y los rumores dicen que tiene doble personalidad y no sabes cuál está utilizando (como Némesis, que se cree Heidi y Calimero a la vez).


Squad Captain Doyle. El líder de la resistencia terrestre y última oportunidad de la raza humana.

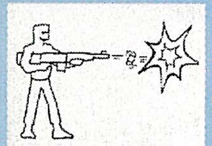
ARMADOS Y PELIGROSOS

Cada miembro del equipo tiene los mismos movimientos básicos: correr, disparar hacia cualquier dirección, realizar un salto mortal y resbalar. Todos empiezan el juego armados con el mismo láser de disparo rápido. Sin embargo, Doyle ha dejado una serie de ayudas en forma de *power-ups* en las zonas principales de cada fase. Para añadirlas a nuestro inventario, el jugador debe disparar primero al mecanismo que contiene el aparato y recoger el icono. Las armas varían según los jugadores pero aquí tienes una guía:

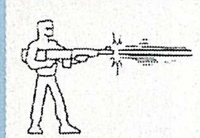
RAY Y SHEENA



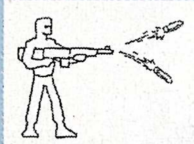
Pistola de expansión: Ofrece disparos de cinco vías de impacto.



Pistola de impacto: Actúa como una lapa en su objetivo; se pega y luego explota.

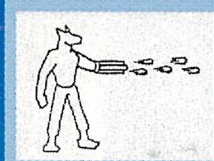


Láser: Corta todo lo que se ponga en su camino.



Misiles dirigidos: Persiguen al enemigo hasta que lo destruye.

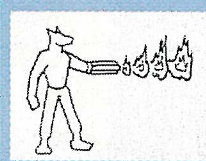
BRAD



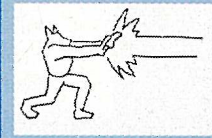
Pistola de pelotas pesadas: Un poco más fuerte que una metralleta.



Puñetazo granada: Mejora notablemente el poderoso puñetazo de Brad.

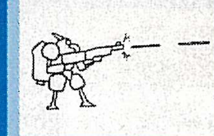


Lanzallamas: ¿Acaso necesitas explicación de lo que es esto, melón?

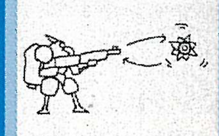


Puñetazo explosivo: Más potente que el láser. Sólo puede ser utilizado horizontalmente.

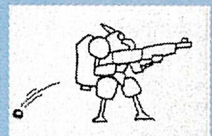
BROWNIE



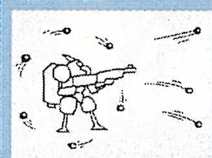
Láser de Agujas: Un láser normal útil para disparos pequeños.



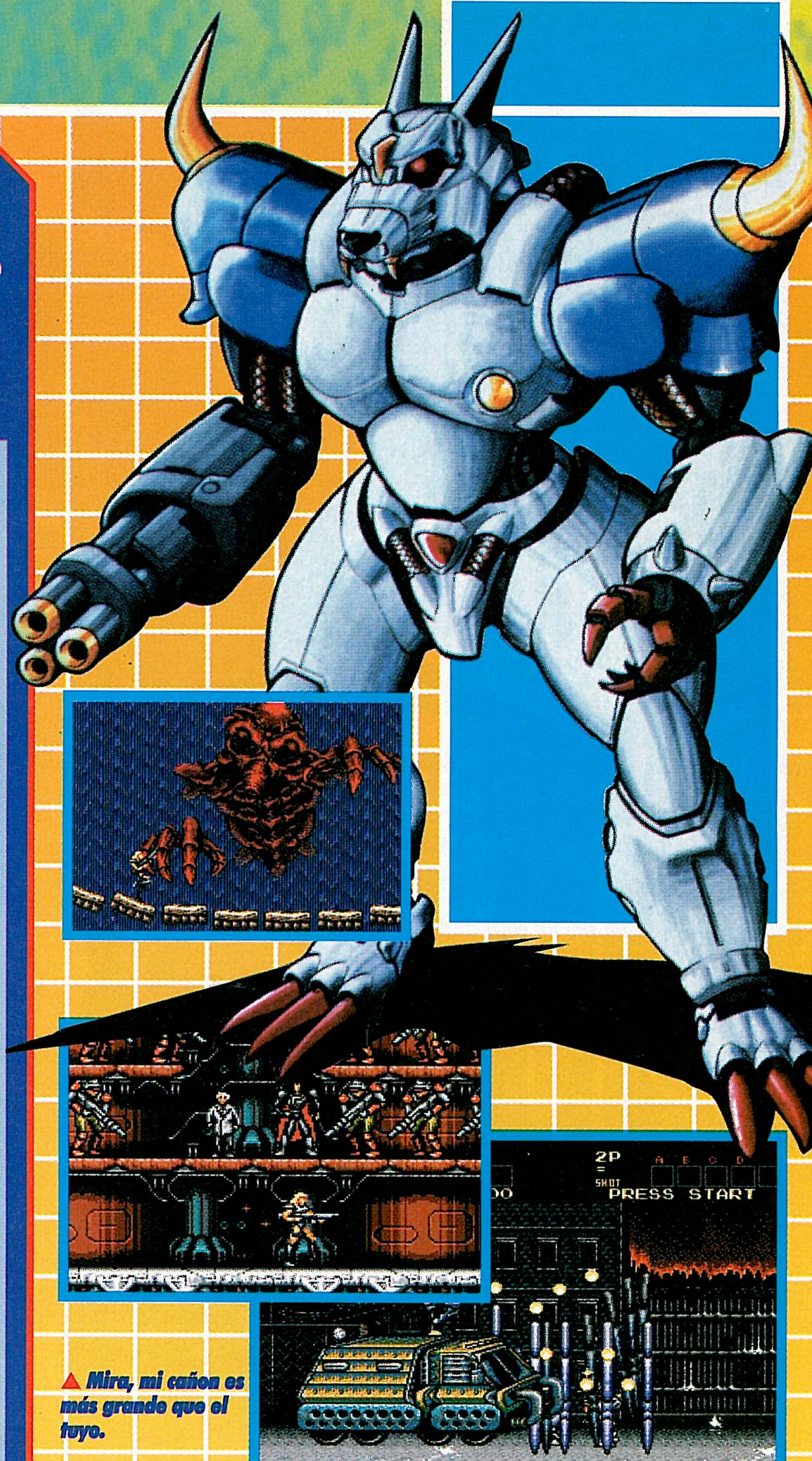
Yo-yo Electro-magnético: Funciona igual que el popular juguete.



Ponedor de minas: Como las gallinas pero con bombas.



Defensa perseguidora: Un circulo de balas protege al jugador del fuego enemigo cuando se mantiene el botón pulsado.



▲ *Mira, mi cañon es más grande que el tuyo.*



EL JUEGO DE LA RESISTENCIA

El PROBOTECTOR para ***Mega Drive*** es un cartucho de 16 megas que se diferencia de las versión para ***Super NES*** en varios aspectos. El primero de todo, los niveles con Modo 7 del juego para **Nintendo** han sido eliminados y se les ha dotado de una mayor profundidad –los chicos malos aparecen en el fondo de la pantalla y corren hasta el primer plano–. El modo de dos jugadores permite al usuario escoger entre cuatro personajes: un hombre, una mujer, un lobo y un pequeño robot. El principal añadido a la acción *shoot'em up* es que el jugador puede seleccionar la ruta para llegar al castillo de Bahamut, lo que significa que el juego puede ser completado en cuatro diferentes caminos.


Game Gear Aladdin Pack
¡TU GRAN DESEO CONCEDIDO!
¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ?
¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.
TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM !!
SEGA GAME GEAR
Disney's Aladdin
Disney's "Aladdin"- game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.
© Disney
Unitros
GAME GEAR
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

"Las grandes esencias se guardan en frascos pequeños". Esto es, al menos, lo que suelen decir las personas de escasa talla como es el caso de The Lucar, aunque si hablamos de MICRO MACHIES este axioma es totalmente acertado. Los chicos de Codemasters han puesto manos a la obra y contraatacan con una maravillosa segunda entrega que promete ser uno delos clásicos de este año. MEGA SEGA se ha puesto ha investigar y aquí tenéis un adelanto de lo que vamos a poder disfrutar.





segunda parte será más o menos igual, pero tendrá mucho más que enseñar.

Al menos dos veces más grande que el original (MICRO MACHINES sólo tenía 4 Megas), MICRO MACHINES 2 correrá con 8 Mb o quizá con 12, con el doble de circuitos (54 planeados en la última cuenta), mejor sonido, más jugabilidad y estupendos gráficos.

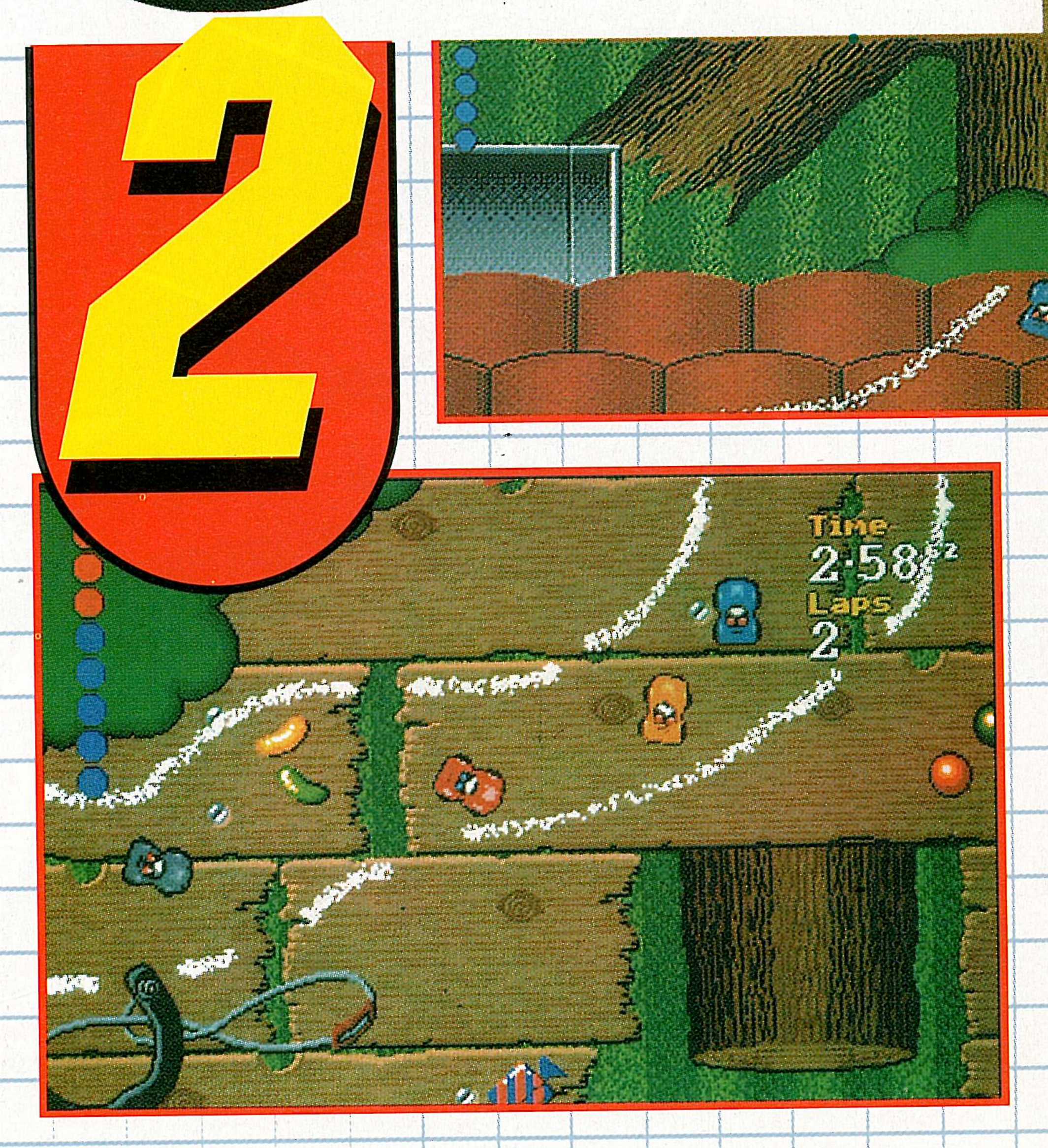
El productor y programador principal del asunto, Pete Williamson ha destacado que aunque los juegos de 16 *megas* pueden parecer más impresionantes, las técnicas de compresión de su equipo de programadores hace que no sea necesario ponerlo en una tarjeta de 16 *megas*, lo que significa un menor coste de producción y un juego más barato.

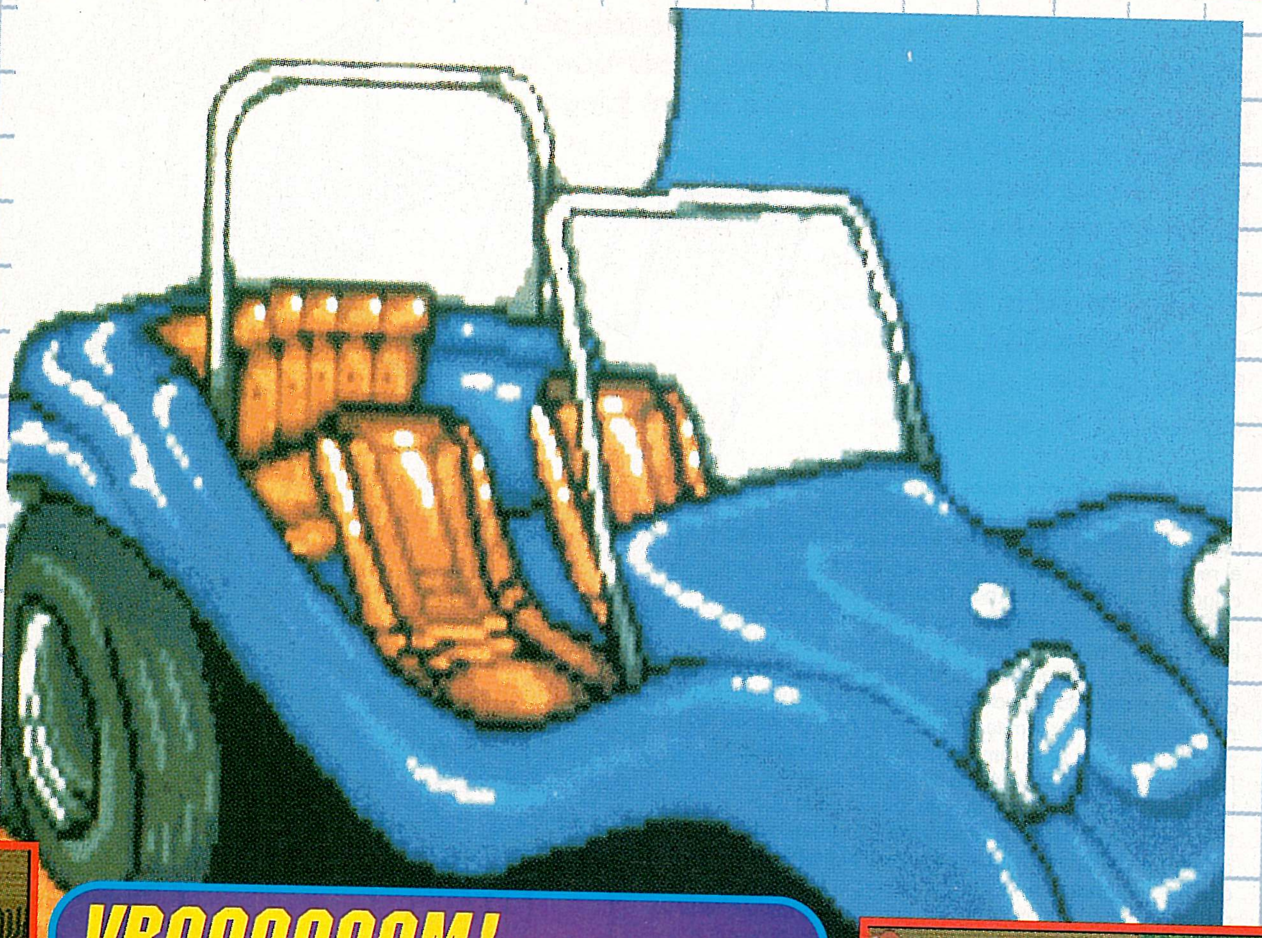
Williamson ha señalado que MICRO MACHINES 2 es un gran reto, al tener que mejorar un producto que ya tiene su cuota de mercado, pero reconoce que va por buen camino: "Uno de nuestros primeros objetivos ha sido intentar mejorar los gráficos, puesto que algunos críticos se quejaron de que eran propios de los 8 bits".

Esto se hará modificando el número de columnas de 32 a 40, lo cual proporcionará una mayor resolución y unos gráficos mucho más definidos y detallados.

Esta versión cuenta con barcos, hovercrafts, helicopteros, 4 x 4, jeeps, dragsters, booggies, y varios tipos de coches de carrera. "Ademas tiene más interaccion con el entorno" afirma Pete. "Por ejemplo, en la carrera del invernadero hay ramas que tienen nudos que se tambalean y caen cuando los golpeas, y al volver a repetir el circuito las técnicas de conducción son diferentes."

Hasta ahora el juego promete, pero todavía quedan 40 carreras que inventar, así que no pierdas la pista a el próximo número de MEGA SEGA, donde los avances habran progresado y podremos proporcionaros más información. No os perdáis nuestras pistas.



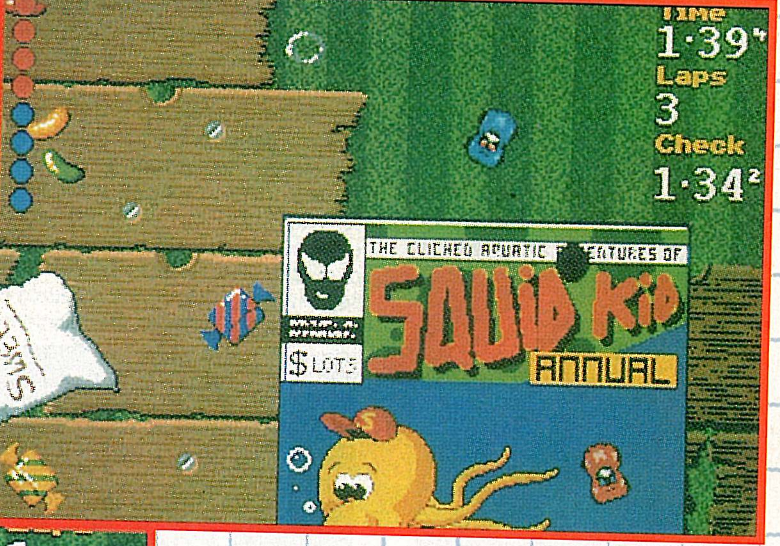


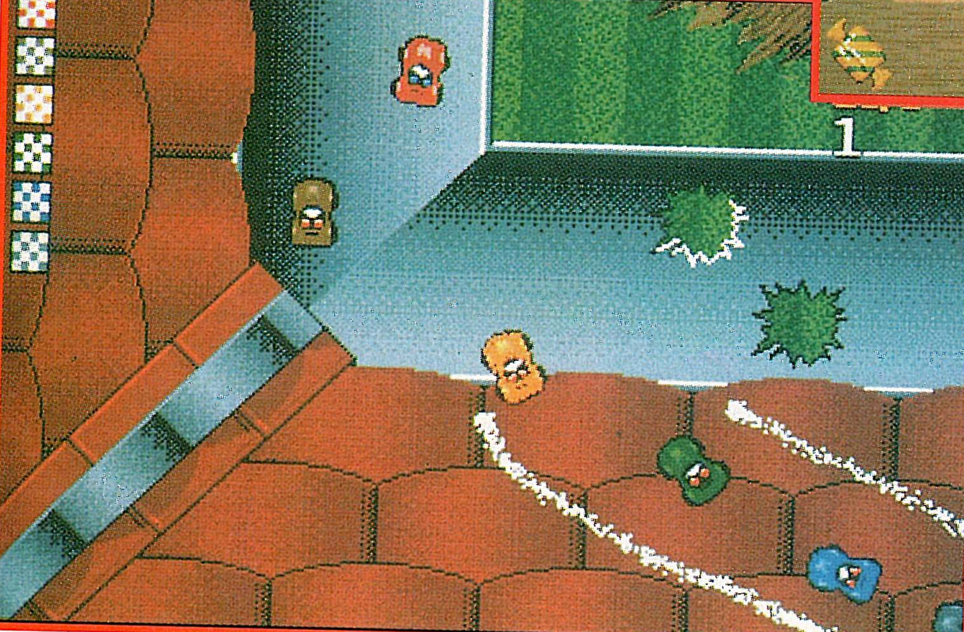
PROYECTO
MICRO MACHINES 2
FABRICANTE
CODEMASTERS
INICIO
NOVIEMBRE 93
LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 94
FORMATO
MEGADRIVE
PROGRAMADORES
SUPER SONIC SOFTWARE

VROOOOOOM!

MICRO MACHINES2 será el siguiente producto de **Codemasters** que saldrá como un J-cart, que es lo equivalente a un Sega-tap para cuatro jugadores. Este periférico sirve para que juegen cuatro personas simultáneamente. Pete reconoce que esto es lo que va a hacer que Micro Machines sea tan especial. "El modo para cuatro jugadores es realmente divertido, cuantos mas jugadores hay mas dabuten se pone el juego". Las opciones para tres y cuatro jugadores, como la de dos se disputarán a una sola carrera, con cuatro jugadores individuales o dos equipos de dos jugadores. Pete tambien quiere mejorar el modo de un solo jugador, incluyendo ocho oponentes que van a ser mucho más inteligentes.

▼ ¡Un paso en falso y te hago papilla, colega!





TODAVIA MAS PEQUEÑOS

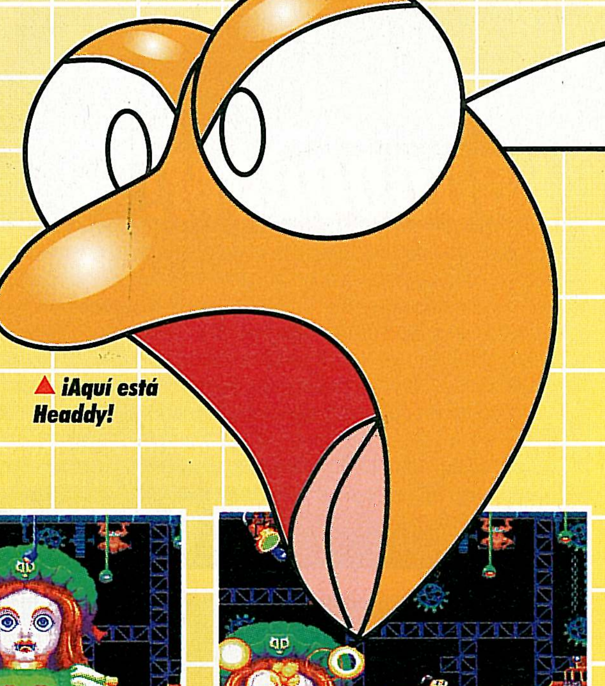
Otro característica extra del juego es una sección en la que los programadores están trabajando de forma ardua e infatigable (como debe ser en gente de esta calaña). En esta novedosa fase habrá cuatro jugadores corriendo en unos Micromachines todavía más pequeños que los normales, aunque mucho nos tememos que si los hacen aún más pequeños llegará un momento en el que desaparezcan.

EN PROCESO

DYNAMITE HEADDY

Si, como nosotros, eres un incansable fan de GUNSTAR HEROES, te interesará saber que sus programadores están inmersos en un juego de plataformas aún más salvaje. Olvídate de los juegos basura y demás calaña, porque esto es el más allá de la diversión. El equipo de investigación de MEGA SEGA se puso en marcha y aquí está el resultado...

Después de algunos meses de hibernación, **Treasure** –aquellos chicos tan majos que realizaron GUNSTAR HEROES– están preparados para el regreso más esperado desde que Camilo Sexto colgara la guitarra. Y yan han desvelado su último trabajo: un precioso plataformas protagonizado por un héroe casi calvo (no es The Scope) llamado DYNAMITE HEADDY. ¿Por qué un nombre tan extraño? Bien, la cabeza del dinamitero está conectada a su cuerpo por un extraño mecanismo que le permite impulsar su cabezón contra los chicos malos que se crucen en su camino. De todas formas, Headdy no es el único que posee esta habilidad, ya que procede de una familia en la que todos han desarrollado la misma técnica –imagínate como deben ser sus fiestas de navidad–. Pero el problema radica en que nuestro protagonista no puede probar la eficacia de su cabeza hasta que un gato de horrible aspecto rapta a toda su familia. Ello obliga a Headdy a utilizar su testa-proyectil y lanzarse al rescate de sus consanguíneos y a luchar contra los aliados del felino, como si de un moderno Marco se tratara (el papel del chimpancé Amedio lo cubre nuestro redactor-jefe). De esta forma –todavía sin confirmar– **Treasure** y **Sega** te invitan a dar un paseo por siete formidables niveles de humorismo plataformero, en este juego que culmina en una inmensa batalla contra los secuestradores de la familia del cabezón. Hasta ahora, el juego solamente está terminado en un 50 o 60 por ciento, pero reconocemos que será uno de los buenos. **MEGA SEGA te** dará más noticias en cuanto nos lleguen pero, hasta que se produzca el nacimiento, deleita tus ojos con estas pantallas. Hasta entonces.



▲ *¡Aquí está Headdy!*





▲ ***La hermana de The Elf le pega al orujo.***



▲ ***Aún tienes que crecer, Headdy.***

¡QUE VIENE EL JEFE!

El trayecto de Headdy en su búsqueda familiar se desarrolla en siete largos niveles que contienen toda clase de extraños enemigos preparados para pararle. Patrullas de tanques, enormes *rottweilers* y juguetes lo suficientemente peligrosos como para darle a Ruiz Mateos un ataque al corazón, tratarán de arrancar la cabecita de nuestro personaje por todos los medios. Cualquier contacto con estos elementos reducirá la energía de nuestro héroe hasta que se convierta en un fantasma (como algún redactor de **SUPER JUEGOS**). Todo ésto no resulta extremadamente original, pero **Treasure** ha puesto todo su empeño y ha usado inteligentes rutinas de programación que hasta el momento parecían imposibles en una ***Mega Drive***. De este modo, prepárate para ver cantidad de rotaciones y escalado de *sprites* para que los malos parezcan todavía más malos.



ESCALOFRIANTE...

DYNAMITE HEADDY recoge también esa extraña clase de humor que pudimos disfrutar en GUNSTAR HEROES. Por ejemplo, cuando nos preparamos a encarar un vicioso jefe-gato, el felino mira hacia arriba y es reprimido a tiempo por un gigantesco perro que cae del cielo. Entonces el can comienza a mordisquear el escenario y lo convierte en varios jefes en miniatura que Headdy debe destruir antes de pasar al siguiente nivel. Otro ejemplo: mientras un jefe agarra el suelo e intenta arrancarlo de un tirón como un mago tirando de un mantel sin tirar los platos de la mesa, Heady se encuentra en algún lugar del fondo *parallax*. ¿No te parece bueno?

PROYECTO
DYNAMITE HEADY

EDITOR
SEGA

INICIADO
AGOSTO 1993

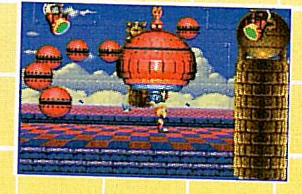
DESDE
OTOÑO

FORMATO
MEGADRIVE

PROGRAMADORES
TREASURE









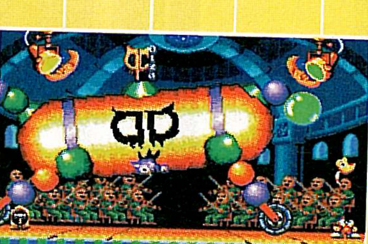






FUERA DE TU CABEZA

La única cosa útil de tener una cabeza desplegable es que te la puedes cambiar siempre que sientas la necesidad. De este modo, además de arrojarla contra el enemigo y usarla para escalar los más altos obstáculos (con los dientes, como Mayerick). Headdy también puede cambiar su cráneo por un modelo superior. Entre ellos, hay uno que escupe (que no, que no es Scope, que es escupe) fuego, otro extremadamente fuerte con el que necesitaremos menos golpes para cargarnos a los jefes, o incluso otro que encoge a nuestro amigo y le permite volar. Pero no todo son buenas noticias, los secuestradores han dejado algunos *power-ups* que realizan la función contraria, como incre-mentar el tamaño de la cabeza hasta hacer imposible su sujección.







▲ El jefe Contact 4000.



¿ALGO MAS, SEÑOR?

Para mantener la acción variada durante todo el desarrollo del juego, **Treasure** ha añadido un buen número de subjuegos a la acción básica de plataformas. Por ejemplo, cuando Headdy se acerca al final del segundo nivel, una mano gigante le empuja desde la parte inferior de la pantalla y le introduce en un nivel de shoot'em up, donde Headdy usa su cabeza de disparo rápido para destrozar a los invasores. Otros serán un poco más difíciles de encontrar, pero, ¿qué pasa?, ¿lo quieres todo hecho?

THE LAWNMOWER MAN



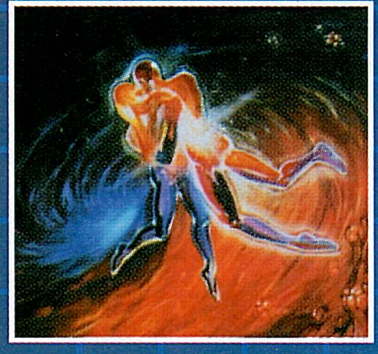
Esto de la realidad virtual está muy bien pero, ¿cuándo van a inventar la tortilla de patata virtual y los chips virtuales? Lucy Hickman fue atraida por la idea propuesta en la película El Cortador de Césped y se lanzó a realizar esta conversión para Mega Drive.

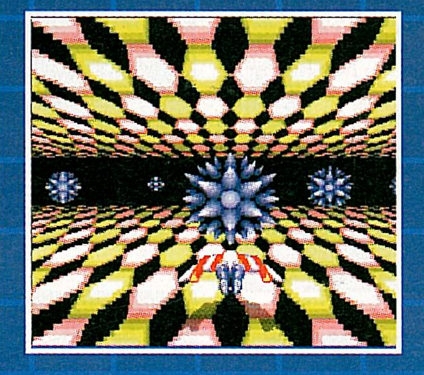
Así que realidad virtual, ¿eh? Dicen que esta técnica está destinada a ser nuestro futuro o, por lo menos, es lo que piensan los expertos. De acuerdo con esta teoría, dentro de unos años podríamos estar vagando dentro de un mundo diseñado por nosotros mismos, aunque esto podría ser un pequeño desastre. Imagínate esta escena: estás paseando por un jardín paradisiaco cuando, de repente, ves pasar a una gachí de las que quita el hipo. Cuando te aproximas para entablar una amistosa relación, la tía se transforma en un camión de diez toneladas que te aplasta y te manda al otro barrio. No resulta muy agradable pero, afortunadamente, todavía no se ha inventado la muerte virtual.

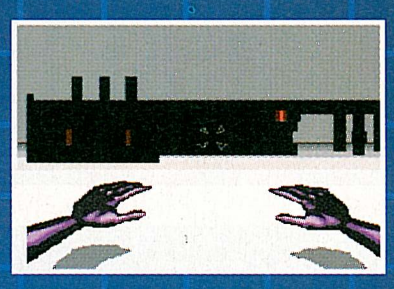
Probablemente recordáis la película El Cortador de Cesped. La historia gira en torno a un científico, el doctor Angelo, al que se le ocurre la idea de trabajar con Jobe, un jardinero que está totalmente ido por las drogas. El experimento consiste en bombardearle con imágenes de una máquina de realidad virtual para mejorar su coeficiente intelectual. Lamentablemente, todo sale mal y el pacífico cortador de cesped se convierte en un monstruo psicótico con tendencias asesinas. Según se va desarrollando la trama de la película, Jobe entra cada vez más en el mundo virtual, hasta introducirse por completo en los ordenadores.

Pues bien, algo así es el nuevo juego de **Tengen**, donde destacan unos excelentes efectos especiales.

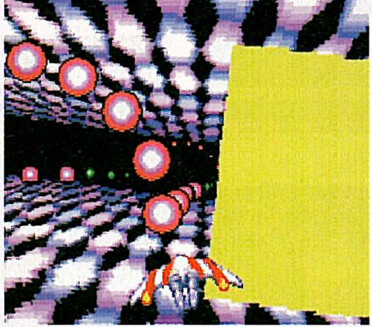
▲ *¡Qué exlente demostración de gráficos en 3-D!*



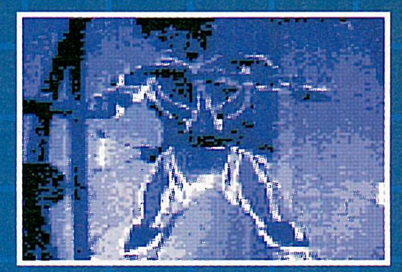












▲ *Pero, ¿qué es esto?*

PROYECTO
THE LAWNMOWER MAN

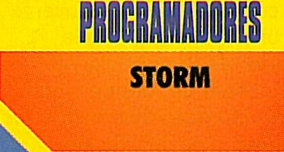
FABRICANTE
TENGEN

INICIO
ENERO 93

LANZAMIENTO
SEPTIEMBRE 94

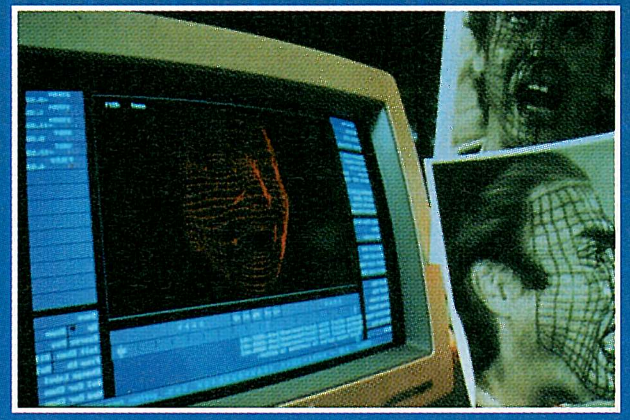
FORMATO
MEGA DRIVE

PROGRAMADORES
STORM



JUEGOS SIN FRONTERAS

Programmers Storm han apostado por la opción de la variedad para sus cartuchos de 8 Megas. En este programa hay un total de cuatro mundos reales, cuatro mundos de realidad virtual y, al menos, 12 sub-mundos dentro de los reales, ¡que lío! Hay también diez sub-juegos (test de inteligencia) que tienen que ser completados antes de entrar en los niveles superiores. En estas páginas os ofrecemos un breve repaso de lo que os podréis encontrar.

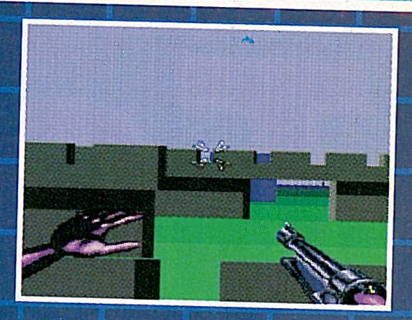


OWER AN

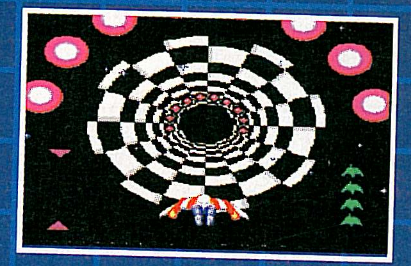


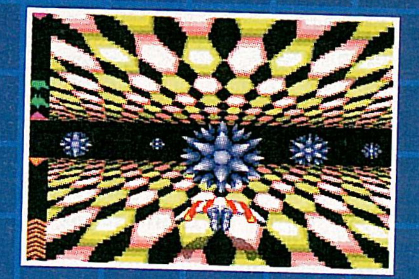
¡NO DEJES QUE ESCAPE!

En **Storm** no dudaron en utilizar algunas viejas ideas para este juego (el enfrentamiento con Jobe, por ejemplo, es similar al que aparece en el clásico SPACE HARRIER). Para evitar que Jobe se escape dentro del ordenador debes dispararle continuamente a la cabeza. Cada vez que le derribas, un montón de hexágonos aparecen en la pantalla. Tendrás que volar a través de ellos y desactivarlos.



▲ *La buena puntería es fundamental para sobrevivir en el mundo virtual.*





▲ *¡¡Al rico erizo de mar!*

RELLENANDO HUECOS

Se decía que el *scrolling* en 3-D rápido no se podía hacer para ***Mega Drive***. ¡Mentira! los mundos virtuales de **LAWNMOWER MAN** utilizan efectos de *scrolling* en 3-D que no tienen nada que envidiar a los creados por el modo 7 de ***Super Nintendo***. **Storm** ha logrado en la consola de **Sega** algo que, aparentemente, resultaba imposible. Todas estas fases siguen un mismo patrón: esquivar varios obstáculos y destruir todo lo que se ponga a tiro desde una perspectiva subjetiva (puedes ver tus manos).



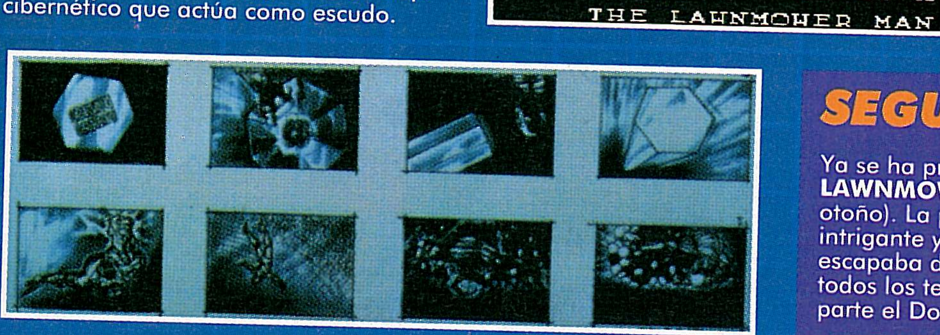


TAMBIEN HAY PLATAFORMAS

El Dr. Angelo camina por un entorno urbano, saltando coches y edificios, y disparando a todo lo que se mueve, incluidos algunos obstáculos, como cubos de basura que liberan una montaña de disquetes. Al recoger una cantidad determinada de ellos, aparece un traje cibernético que actúa como escudo.

JOBE WAS A SIMPLETON
EVERYBODY CALLED HIM
THE LAWNMOWER MAN.





SEGUNDOS FUERA

Ya se ha programado el 50 por ciento de esta versión de **LAWNMOWER MAN** para ***Mega Drive*** (saldrá al mercado en otoño). La primera parte de la película terminó de un modo intrigante y con las puertas abiertas para una continuación: Jobe escapaba del terminal del ordenador y hacía sonar al tiempo todos los teléfonos del mundo. Es de suponer que en la segunda parte el Doctor Angelo continuará su lucha para acabar con Jobe.

Tom Cat A

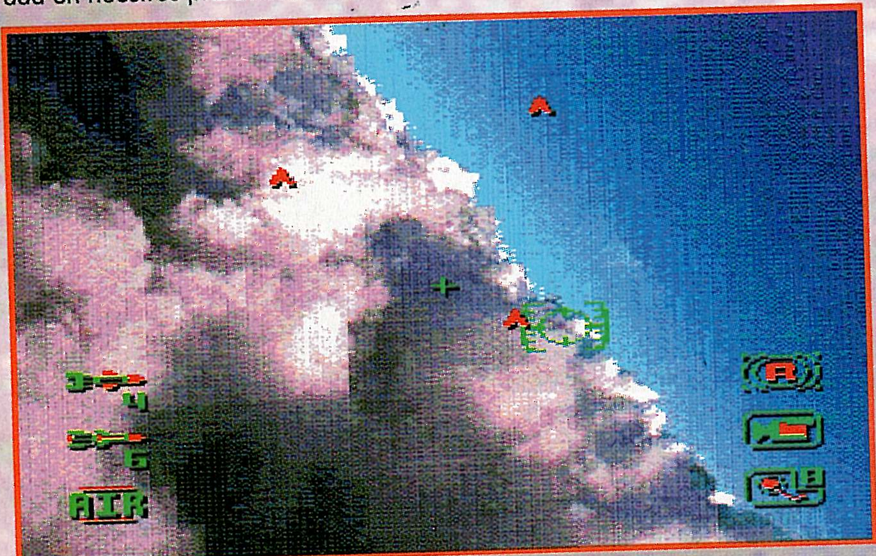
Mientras la diferencia entre los juegos y las películas se está reduciendo gradualmente, Sega esta planeando llevar todos las aventuras y desventuras de Top Gun a Mega CD. TOMCAT ALLEY convierte al jugador en un estupendo piloto de F-14 Tomcat, que tiene como objetivo derribar a todos los aviones enemigos que se pongan a su alcance.

Además de dominar todo el arsenal que te va a ser entregado con tu caza, tendrás que guiar el avión a un destino predeterminado, cosa que no es nada sencilla. Además de ir cambiando de armas mientras estás luchando, tendrás que evitar a toda costa que los misiles de los enemigos alcancen a tu aeronave. Lo malo es que nunca tienes control total de esta, pero los programadores de **Sega** han intentado compensar esta deficiencia añadiendo toda clase de opciones para que el juego continúe.

El juego tiene prevista su salida para los meses de verano, pero pensamos que debíamos avanzaros algo antes de que lo analizásemos en profundidad en nuestros próximos números.

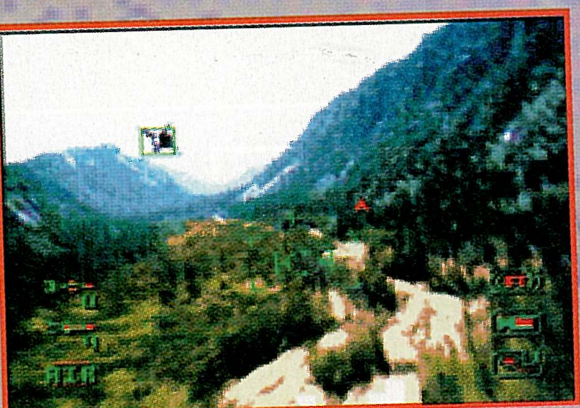


▲ *Un cañonazo en el Gran Cañón.*







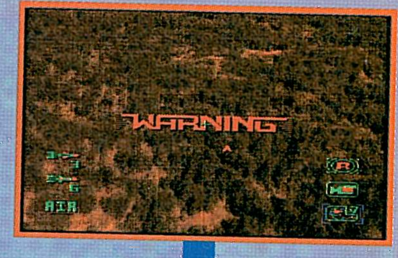


DE CINE

La caracteristica mas destacada del TOMCAT ALLEY son sus escenas en Full Motion Video (FMV). Es el primer juego en utilizar gráficos *full-screen* Cinepak, y el resultado es una sucesión de las pantallas más limpias que hemos visto en una **Mega CD**. Por supuesto, esto no valdría de nada si las imágenes fueran una porquería, pero **Sega** ha dejado el pabellón bastante alto. La acción ha sido dirigida por el mismo director que rodó *"Star Trek, la película"*, y el programa cuenta con un surtido de efectos especiales cuya combinación ha creado una atmósfera digna de cualquier filme de Hollywood.

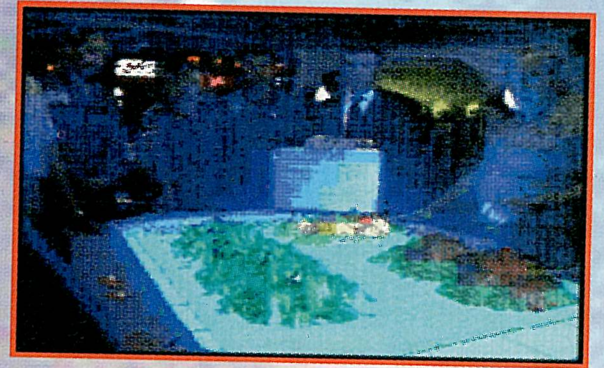






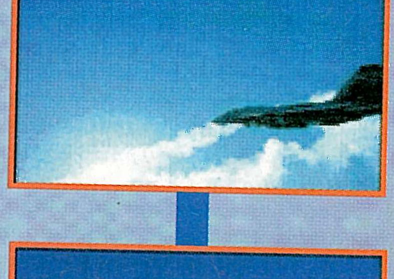


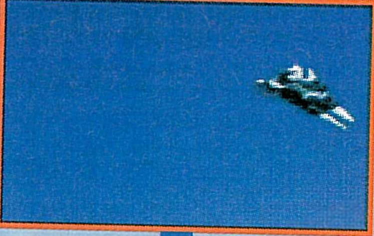


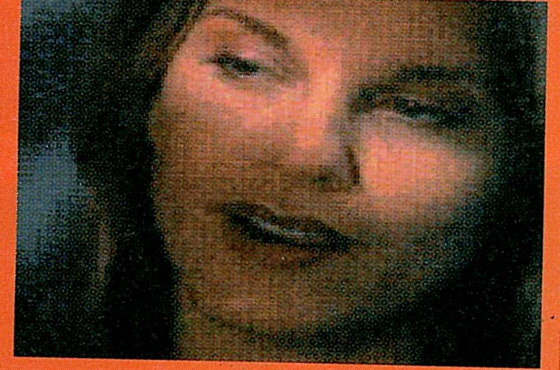


DEBE SER LUJURIA

Con todo el mundo parloteando sobre la diferencia entre los juegos y las películas , una cosa llega a ser preocupantemente aparente durante la acción. Las escenas de amor!. Mientras tú estas peleando como un jabato con los aviones enemigos, el CD ofrece una serie de burlas sarcasticas de una piloto llamada Ratchet. Dependiendo de tus éxitos , ella al ser una mujer de temperamento bajo no para de hacer comentarios sarcasticos y poco generosos.









¡TE PILLE!

Cuando te pones detrás de un avión enemigo, el meollo de la acción aparece en toda su gloria. Cuando el detallado *scroll* del paisaje revela un primer plano de tu F-14, un cursor aparece en la pantalla esperando que tú lo coloque sobre el avión enemigo. Si logras hacerlo y lo mantienes ahí lo suficiente, aparecerá en la pantalla *Lock on*, lo que significa que puedes lanzar un misil. Todo lo que tienes que hacer es esperar a que el proyectil alcance su objetivo y el avión explote. Las explosiones y los efectos son impresionantes, pero si observas atentamente verás que algunos de los aviones estan sujetos con hilos de algodón.







¡INFORMACION A GO GO!

Cada misión comienza con una reunión explicativa que tiene lugar en una pequeña habitación donde se encuentran tus hombres de apoyo rodeando una mesa. Cuando la misión ha sido explicada una serie de hologramas aparecen, señalando objetivos y el camino hacia ellos, información que es almacenads en el ordenador de tu avión. Todo esto es otro ejemplo de la excelente presentación del juego. **Sega** tiró la casa por la ventana y utilizó actores profesionales para asumir el papel de tus colegas y oficiales.



Sensible Soccer

Con toda la fiebre del Mundial, no es de extrañar la gran cantidad de simuladores futbolísticos que están apareciendo. Pero Psygnosis va a ir más allá y va a crear el primer juego de fútbol en CD, y va a ser, nada más y nada menos que SENSIBLE SOCCER.

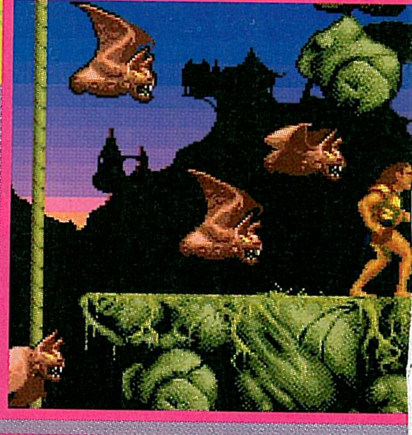
La version de este programa para *Mega Drive* tuvo la gran desgracia de salir al mismo tiempo que FIFA SOCCER, pero en lo que concierne a esta revista SENSIBLE SOCCER ha pasado la prueba del tiempo, puesto que se ha jugado por lo menos una vez al día desde que salió.

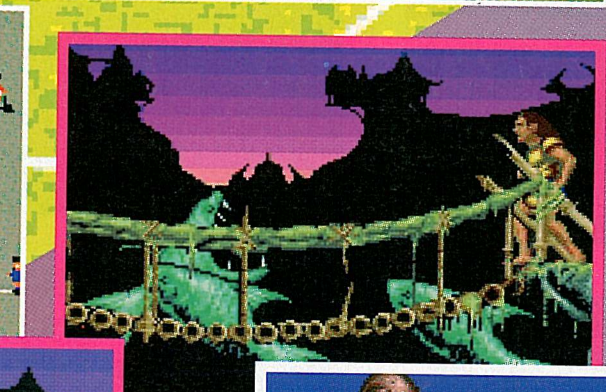
Por lo que hemos visto hasta ahora, el juego es una conversion de la versión para *Mega Drive*, pero con la esperada secuencia de introducción con imágenes digitalizadas y con un sonido muy mejorado. Los rugidos de los *supporters* del juego han sido grabados y sampleados de un partido de la liga inglesa, así que son extemadamente realistas.

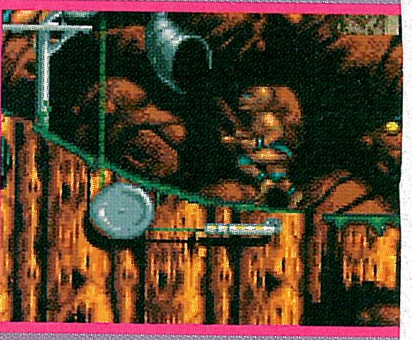
Como en la versión para *Mega Drive*, el énfasis del juego recae en la velocidad, con los pequeños y tiñosos jugadores corriendo como si les persiguiese la novia de The Elf. Una de las cosas que Psignosis está planeando es cambiar la automatización de los porteros, por lo que esos abultados marcadores de 20-17 se reducirán sustancialmente. Pero no te apures, porque te traeremos mas información en los próximos numeros de MEGA SEGA.

GOAL!













1-2 JUGADORES	
DESDE	JUNIO
POR	PSYSNOSIS
PRECIO	POR DETERMINAR
TIPO DE JUEGO	DEPORTIVO
PORCENTAJE COMPLETO	

ENGLAND 0-1 GERMANY

BEAST II

La vida de un bebé no es complicada. Todo lo que hacen es manchar pañales, comer y llorar. La pobre estrella de SHADOW OF THE BEAST II, que saldrá muy pronto por cortesía de Psygnosis, lo tiene crudo. Fue separado de sus padres por un malvado demonio cuando aún era un bebé. Sus progenitores fueron asesinados y él transformado en una pequeña bestia.

SHADOW OF THE BEAST II convierte al jugador en la indefensa criatura. Pero llega un momento en que, desesperado por recuperar su forma humana y vengar a sus padres, llega a un mundo de puzzles y batallas, a la vez que explora cada pantalla del juego. Estos puzzles están relacionados con objetos y, poco a poco, le conducirán a enfrentarse con el demonio.

Afortunadamente, hay buenos chicos por los alrededores y armas que ayudarán al bebé en su búsqueda.

La versión para *Mega Drive* de este programa hecha por Electronic Arts era bastante pobre, pero Psygnosis ha logrado mejorar todos los aspectos del juego para la versión CD. Hecha un vistazo a estas escenas y juzga por tí mismo, que de tenerte informado ya nos encargamos nosotros.

1 JUGADOR	
DESDE	JUNIO
POR	PSYSNOSIS
PRECIO	¿SOLO? ¡VENGA YA!
TIPO DE JUEGO	PLAT.-PUZZLE
PORCENTAJE COMPLETO	

VIRTUA R...



1-2 JUGADOR | 16

CARTUCHO
CONDUCCION

PRECIO: 7 GORRINOS
POR: SEGA
DESDE: JUNIO

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: NO
CIRCUITOS: 3
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MODERADA

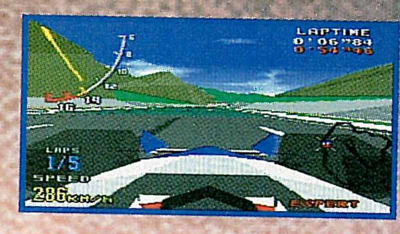
1ª PUNTUACION
40". CIRCUITO BEGINNER

ORIGEN
Conversión directa de la espectacular y popular recreativa de Sega.

PUNTUACION



OBJETIVO
Correr. Es el simulador definitivo, mientras Saturn o Mega 32 dicten lo contrario.



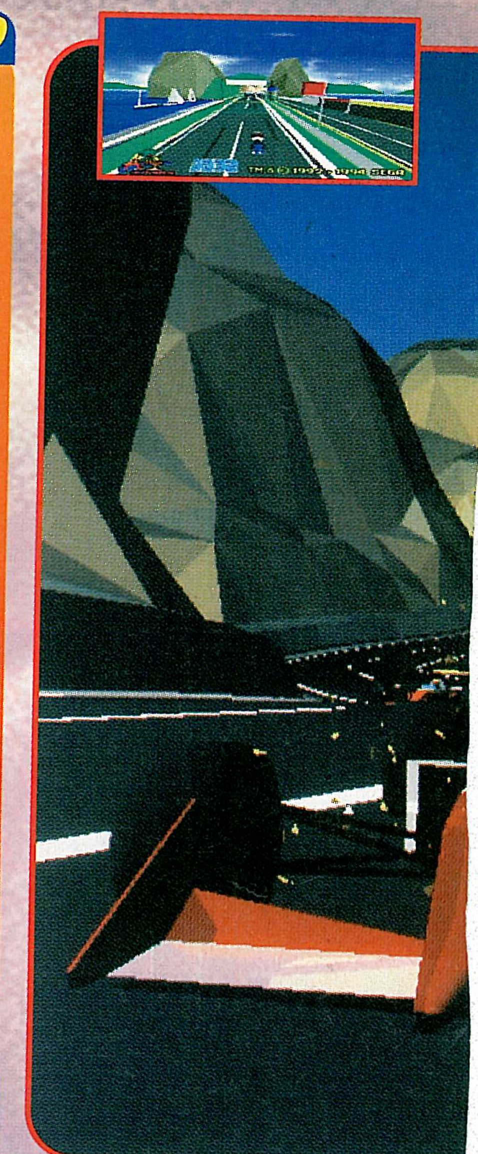
Pocas máquinas recreativas como VIRTUA RACING han despertado tanta espectación cuando las noticias sobre posibles conversiones a otros formatos han saltado a la luz. En esta ocasión, la incertidumbre era cosa común, y el anhelo se tornaba en ofuscación y pesimismo. ¿Quién sería el atrevido que tras ver los increíbles resultados de la recreativa intentaría oponerse a la magnitud del proyecto y su resultado?
AM2, el equipo de programación (sobre el que después ahondaremos), se puso manos a la obra. El objetivo, trasvasar la esencia de la recreativa, su jugabilidad y espéctaculo de la manera más fiable renunciando, incluso y por lógica, a la diferencia que en el cartucho terminado se podría evidenciar a nivel gráfico y sonoro por limitaciones de la propia consola. Tres circuitos, miles de millas que recorrer, mundos pseudo-virtuales en su concepción, que no utilización, y una leyenda que, cuando menos, igualar.
VIRTUA RACING, o el proyecto VR (es así como se le conocería), iniciaba su andadura hasta nuestras Mega Drive.

COMENTARIO



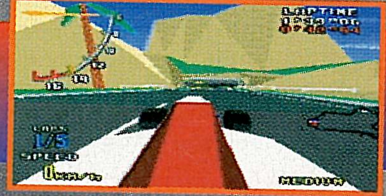
NEMESIS

Sin compartir el histerismo de J.L Skywalker por este juego, es justo reconocer que **VIRTUA RACING** es lo mejor que le ha pasado a la ***Mega Drive*** en mucho tiempo. Aunque suene a ciencia ficción, los programadores de **Sega**, por medio de la utilización del nuevo chip SVP, han logrado recrear todo el aspecto gráfico de la recretiva en la ***Mega Drive*** sin que nada se haya quedado fuera; los tres circuitos, los cuatro puntos de vista, las repeticiones (con sus múltiples ángulos de cámara)... que, por si fuera poco, incluye además un modo de dos jugadores totalmente inédito y diseñado en exclusiva para esta ocasión. **VIRTUA RACING** es ,sin lugar a dudas, el mejor juego de coches que podrás encontrar para la ***Mega Drive***. Si sólo puedes comprarte un juego este año, no lo dudes y ve por él. Seguro que no te arrepentirás.



13TH/16 TIME 41 LAPTIME 0'56"20 0'21"10 SPEED 187KM/H MEDIUM

Un primer problema asaltó a los programadores: ¿cómo mover la increíble cantidad de polígonos necesarios en VR con la velocidad de proceso de la Mega Drive? La única solución, vistos los resultados en tortugas de la categoría de F-22 INTERCEPTOR o LHX ATTACK CHOPPER de Electronic Arts o STEEL TALONS de Atari/Tengen,

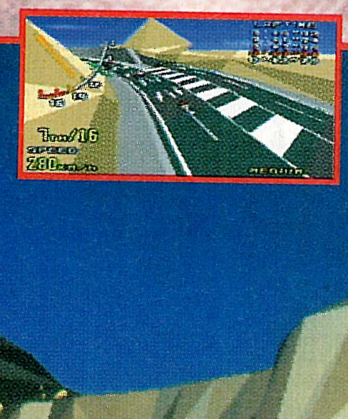






RACING









estaba en algún chip para aumentar la velocidad de proceso de polígonos. Así nace el SVP (Sega Virtua Processor), una maravilla de la técnica que propulsa a nuestra consola de 7,3 a 23 MHz. La diferencia es más que evidente.
Junio de 1994 es la fecha estelar para la llegada del cartucho VR a Mega Drive. Como se esperaba, el chip SVP se encuentra entre las tripas de la bestia, y su lanzamiento se espera con tal espectación que muy todas las copias disponibles se agotarán al instante, como ya ocurriera con FIFA SOCCER de Electronic Arts. Los medios de comunicación califican al cartucho como uno de los mejores jamás aparecidos. Todos coinciden en resaltar sus enormes posibilidades gráficas con la aceleración que el nuevo invento permite. Con VIRTUA RACING tendremos tres circuitos, varios modos de juego, tres concretamente que responden a los nombres de Virtua Racing (modo para un jugador), Free Run (carreras contra el crono para un jugador) y 2 Players versus (no necesita comentario), opciones de dificultad y tablas de récords para grabar todas las marcas que logremos.
Y poco más santo Tomás.



MENU DE OPCIONES

VIRTUA RACING

La opción más especial a pantalla completa. Jugaremos en el mismo modo de la máquina recreativa cuando ésta se utiliza con un sólo jugador. Tenemos igualmente tres circuitos a elegir y la opción de utilizar el cambio de marchas manual.





FREE RUN

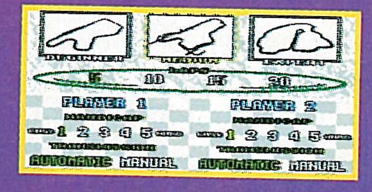
En un principio parece la opción más deshechable, aunque después, cuando nuestra experiencia sea mayor, la valoraremos en su justa medida. Esta opción para un sólo jugador nos permite correr contra el crono para batir nuestros propios récords en cada uno de los circuitos del programa.

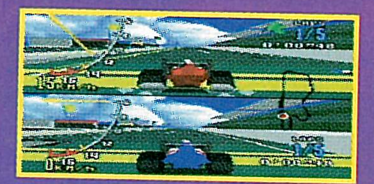




2 PLAYERS VERSUS

Es la opción clásica en este tipo de juegos. Búscate un amigo, colócale el casco en la cabeza y dile que se prepare a aguantar tu ritmo al volante de un bólido. Por delante os esperan cientos de divertidas vueltas a todos los circuitos de este programa.





OPCIONES

Acude aquí para escuchar las músicas, las voces digitalizadas o los efectos sonoros además de los niveles de dificultad y controles de aceleración, frenado, dirección y vistas VR.

RECORDS

Las tablas completas con los récords de cada circuito y su autor las podréis ver en todo momento. Una buena referencia para los futuros plusmarquistas del ente virtual.

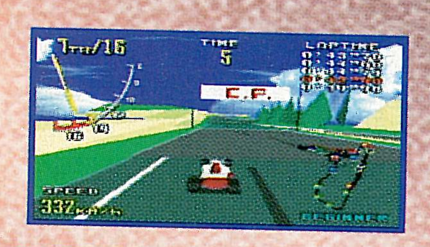






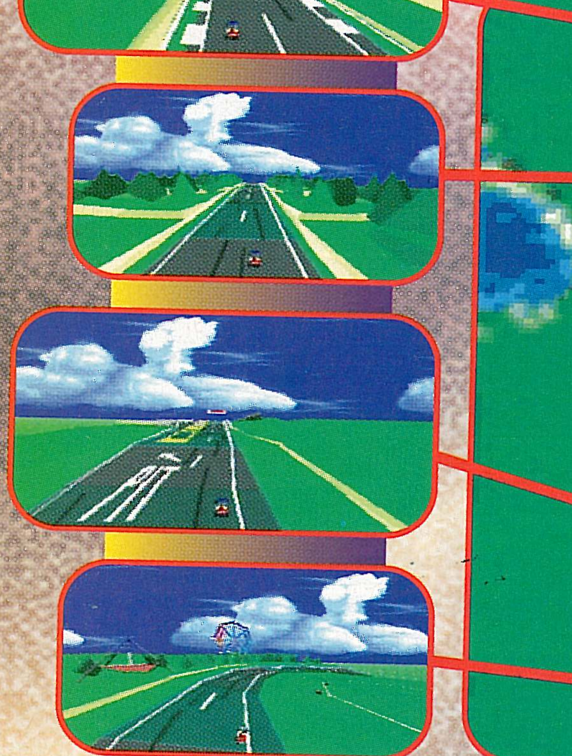


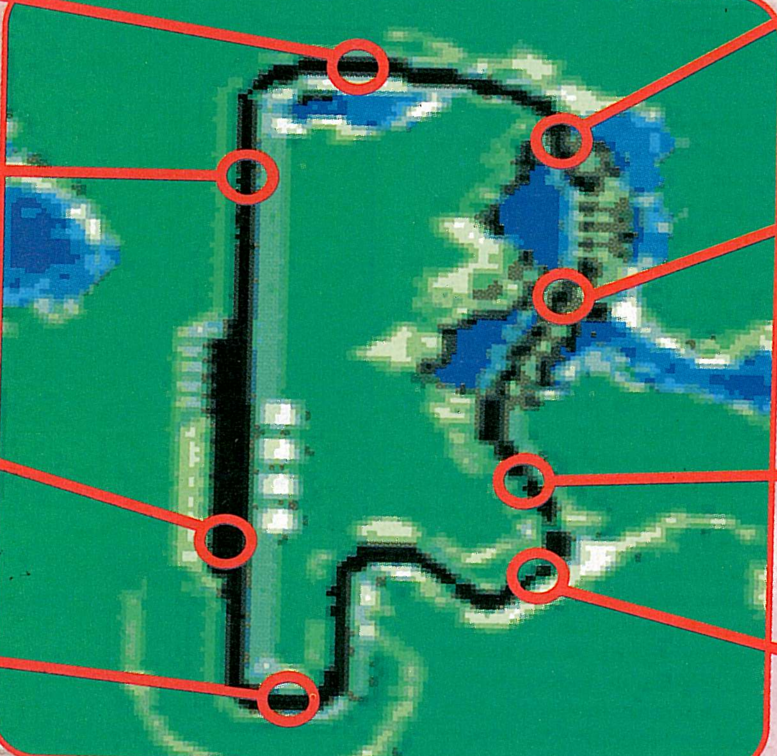
BIG FOREST



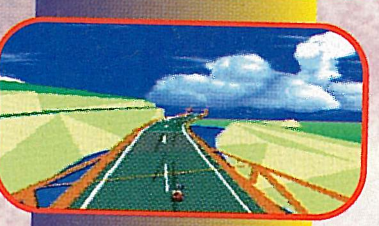


El circuito más fácil *a priori* y que permite tomar contacto con la mecánica de VIRTUA RACING. Este circuito no tiene muchos problemas salvo en el tramo final, donde tres curvas consecutivas a derecha, izquierda y otra vez a derecha respectivamente, absolutamente cerradas, nos conducirán hasta los boxes o la línea de meta. Nuestro único consejo es que intentéis ceñiros lo más posible a los bordes de la calzada, amén de tomar siempre las curvas por la parte interior. Nuestro récord en este circuito está en 39'' 00, y el global a cinco vueltas en el modo Free Run en 3'18''48.















Es, en teoría, el circuito más fácil, especialmente indicado para los que quieran aventurarse en el complicado y a la vez bello arte de la conducción. Las tres curvas previas a la meta son la parte más complicada de Big Forest.

NIVELES DE DIFICULTAD

En la mayoría de juegos, cuando se habla de la existencia de varios niveles de dificultad en realidad, e inconscientemente, creemos estar refiriéndonos a algo que desconocemos. ¿Por qué es más difícil **VIRTUA RACING** en un modo o en otro? En **VR** el nivel de dificultad se evalúa dependiendo de la posición en la que partamos, del tiempo inicial de salida y del trazado del circuito (68 unidades tiempo no dan tanto de sí en Bay Bridge como en Acrópolis). Por cierto, este modo de dificultad sólo se hace evidente en el modo Virtua Racing. A continuación os exponemos la lista de tiempos y posiciones iniciales en cada uno de los circuitos en todos los niveles de dificultad:

	BIG FOREST		BAY BRIDGE		ACROPOLIS	
BEGINNER	8/16	85	16/16	80	16/16	85
NORMAL	8/16	78	16/16	78	16/16	78
EXPERT	8/16	68	16/16	68	16/16	68







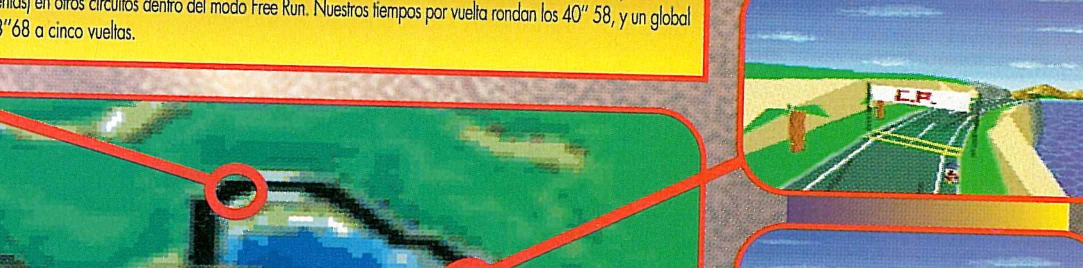




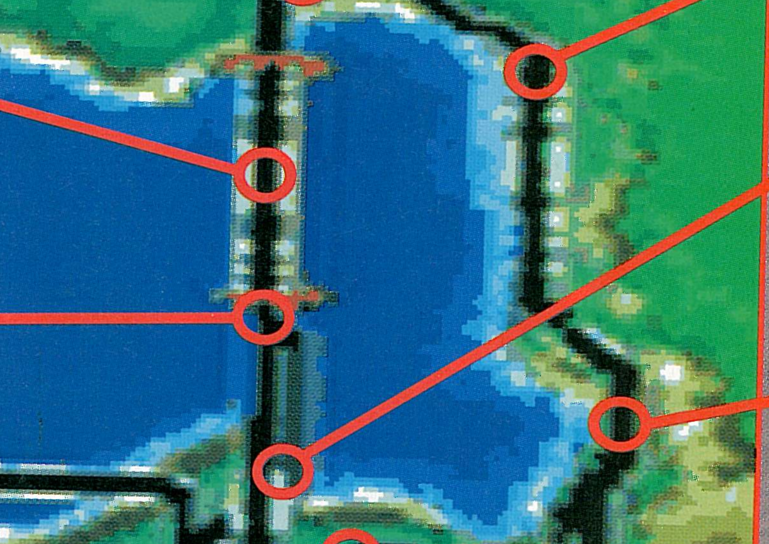
BAY BRIDGE

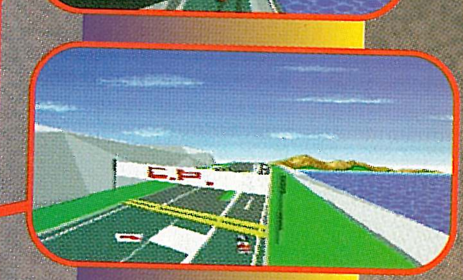


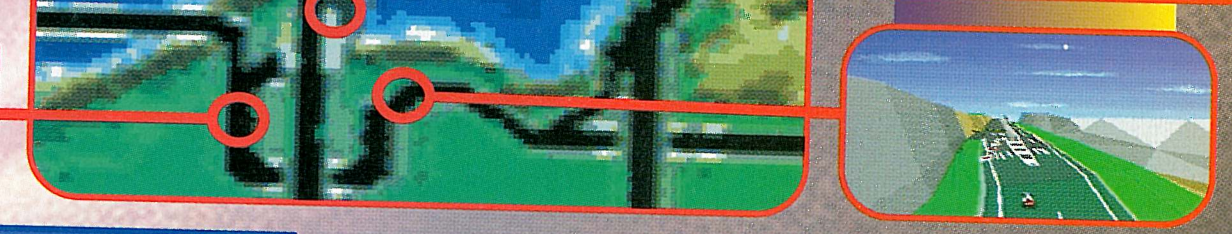




El segundo de los circuitos de la discordia transcurre, entre otros lugares, a través de un puente de parejas semejante al de San Francisco, largo, rojo y metálico. Aquí ya no caben resaltar lugares conflictivos, ya que todos tienen su complicación particular. Lo que sí os aconsejamos es que tengáis cuidado con las zonas señalizadas de obra, que en un principio pueden confundiros. Lo demás es cuestión de haber practicado unas cuantas veces (doscientas o trescientas) en otros circuitos dentro del modo Free Run. Nuestros tiempos por vuelta rondan los 40'' 58, y un global de 3'23''68 a cinco vueltas.









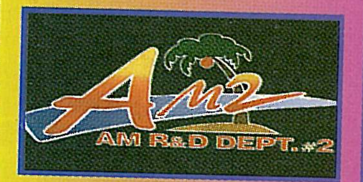
El turbo de nuestro monoplaza no entra cuando quiere, sino al reducir bruscamente la velocidad o justo en el momento que precede a un derrape. Un buen consejo: tomad las curvas siempre por el interior.



Los choques contra otros participantes reducen considerablemente nuestra velocidad punta. Para conseguir tiempos buenos, por tanto, es condición indispensable no besar mucho a nuestros contrarios.

AM2

AM2, los responsables de **VIRTUA RACING** para ***Mega Drive*** ha sido la creadores de las mayores y mejores máquinas recreativas de la historia. Aquí esta su curriculum:



HANG-ON (Julio 1985)
SPACE HARRIER (Diciembre 1985)
OUT RUN (Septiembre 1986)
AFTER BURNER (Julio 1987)
POWER DRIFT (Agosto 1988)
G-LOC (Mayo 1990)
R-360 (Noviembre 1990)
VIRTUA RACING (1992)
VIRTUA FIGHTERS (Diciembre 1993)
DAYTONA GP (Abril 1994)









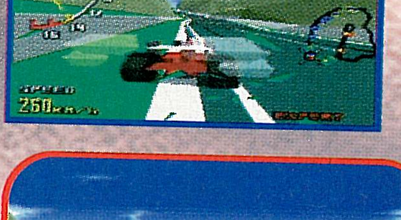
ACROPOLIS



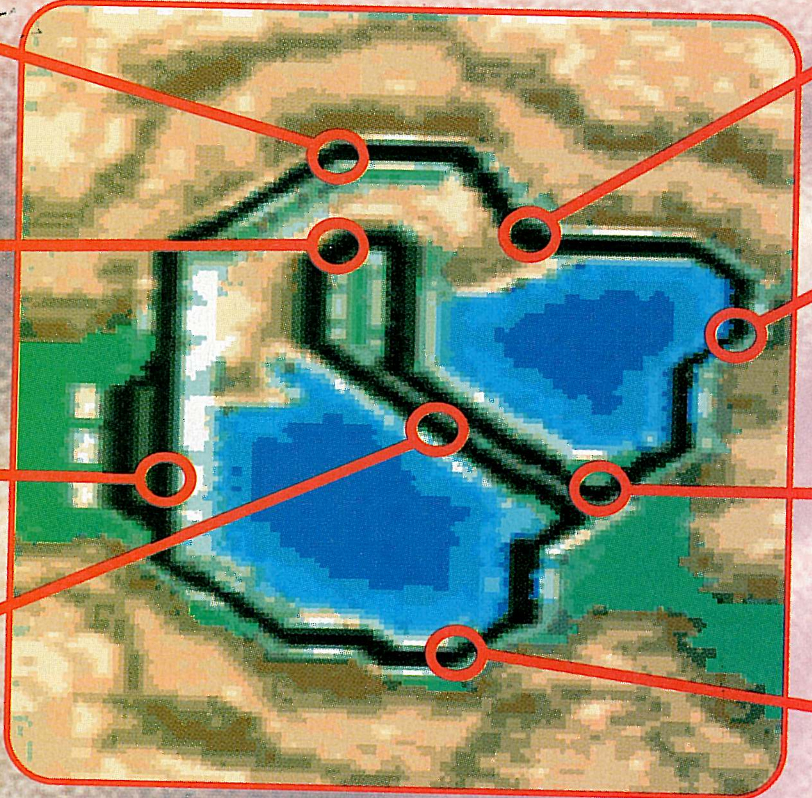


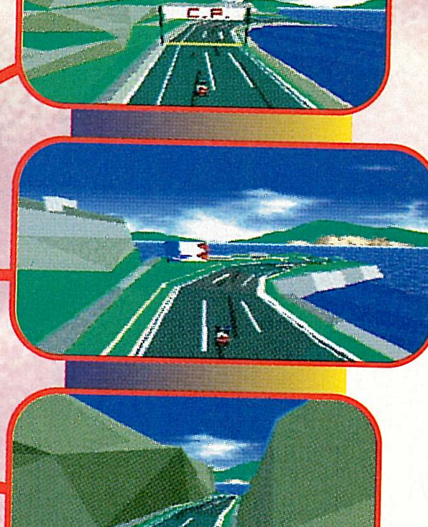
Tercer y definitivo obstáculo, el circuito de los campeones o expertos (siempre según la denominación de la máquina) con curvas a un lado y a otro indiscriminadamente y un tramo central absolutamente demoledor, con un virage a derecha, una recta donde se alcanzan los 330 km/h (con cambio manual) y una curva (por decir algo) de 180º donde tendremos que reducir la velocidad casi a cero. Salvado este obstáculo, una ristra de chicanes entre las abruptas paredes del Cañon del Colorado cierran un circuito apasionante. Nuestro récord aquí es de 51''16 en una vuelta y 4'25''30 en el global de cinco vueltas.







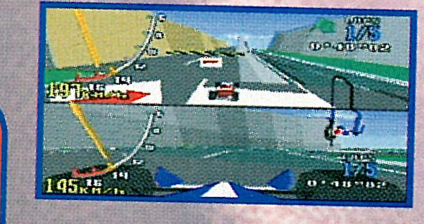


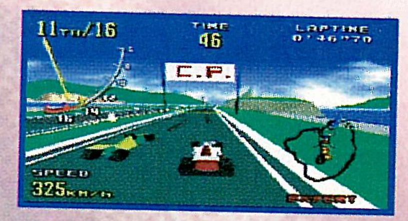


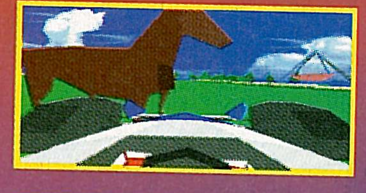


DECORADOS

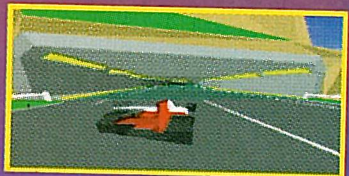
Acostumbrados a carteles publicitarios de Sega, Opel, CLAS o Casa Manolo, ver decorados normales, humanos, llegaríamos a afirmar que cotidianos, es algo apetecible y espectacular. A lo largo de **VR** tendremos la oportunidad de ver vacas mugiendo, molinos holandeses sin ríos cercanos que remover, norias, vallas delimitadoras de posesiones rústicas, veleros marinos o, simplemente, farolas. Hay que decir que todas estas espectaculares apariciones dejan de tener sentido y evidencia en el modo 2 Players versus. La razón, obviamente, es la de permitir que la velocidad del split screen sea igual que la de pantalla completa del modo de un jugador.

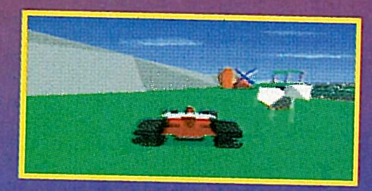












REVERSE MODE

En **VR**, por decirlo de alguna manera, se puede disfrutar el doble con lo que de origen, o serie, se nos ofrece. La opción Reverse Mode sólo está disponible cuando estamos en carrera. Buscad un lugar donde el decorado sea ancho, que nos dé para cambiar el sentido de la marcha y realizar, así, el trayecto habitual de una manera invertida. Es aquí, de verdad, donde os daréis cuenta de la magnitud del cartucho que tenéis entre manos.

PD: Este apartado se destruirá dentro de 20 segundos a partir de ahora mismo.







COMENTARIO

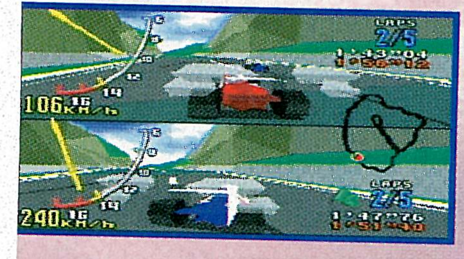


SKYWALKER

Estoy todavía impresionado por el huracán de fuerza desenterrado por **VIRTUA RACING** en mi consola. Jamás, ni por lo más remoto, podía imaginarme a lomos de mi ***Mega Drive*** jugando a la recreativa más espectacular y divertida de los últimos años. 23 MHz instantáneos, los tres circuitos originales exactos, más modos de juego, opción para dos competidores simultáneos... son razones de sobra para imaginar el bombazo que producirá en la muchedumbre expectante.

Me reafirmo en mi incredulidad latente todavía sobre la realidad de lo que he visto y en la diversión/enganche que me ha producido este **VR**. En las últimas fechas no he visto otros títulos, no he reparado en otros lanzamientos, me he dedicado impunemente a disfrutar de este lujo que es capaz de estimular al más experimentado de los usuarios.

VIRTUA RACING no tiene otro apelativo que el de mejor videojuego para ***Mega Drive*** de la historia. Con eso basta. Haceros una idea del resto.



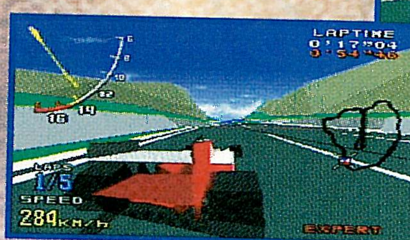


En el circuito de Acrópolis podréis ver en lo alto de una montaña a un carnero tan blanco como la nieve. El detalle es curiosísimo.



Esto no es Atenas, pero te vas a encontrar en Acrópolis. Si eres un valiente, intenta superarme en este circuito.





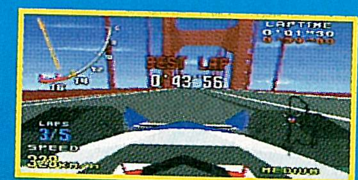
¿Has tenido alguna vez la sensación de que si no fuera por el cinturón de seguridad te saldrías del coche? Pues prueba VIRTUA RACING.

LAS CUATRO VISTAS

VISTA 1

Desde el interior de la carlinga podemos contemplar una porción menor de trazado. La velocidad de en esta posición se duplica respecto del resto. Es recomendable para jugadores experimentados que hayan competido y conseguido *poles* tanto en la recreativa como con otras vistas en el cartucho.





VISTA 2

Tomada desde el alerón de nuestro monoplaza, esta vista aumenta el campo de visión pero sigue ofreciendo dificultades a conductores nóveles. Es la mejor vista en la máquina aunque no así en el cartucho por una razón lógica: el tamaño de la pantalla de nuestro televisor.





VISTA 3

Tercera vista que sigue alejándose de las lindes del vehículo. Es la preferida por la mayoría de los que lo han probado en la redacción, entre otras cosas, porque ofrece una mayor visión de la calzada sin alejarnos demasiado del rugido de nuestros motores. Ideal para novatos que cogan por primera vez un bólido de estas características.





VISTA 4

Produce una pequeña sensación de alejamiento, de descontrol con respecto a los bordes de la calzada que no es real. Tiene la virtud de enseñarnos los accidentes geográficos venideros con la antelación adecuada para poder reaccionar a tiempo. Junto con la anterior es, en nuestra opinión, la más jugable (menos en el segundo circuito, donde hay momento en que al entrar en el túnel perdemos de vista a nuestro bólido).





GRAFICOS — 93

▲ Circuitos virtuales y una nitidez de diseño semejante a la recreativa. Soberbio.

SONIDO — 90

▲ Músicas sampleadas, voces nítidas y melodías nítidas. Todo igual que en la recreativa.

JUGABILIDAD — 94

▲ Mayor sensación de rapidez que en en la original. Manejable cuando se llevan unas partidas.

DURACION — 94

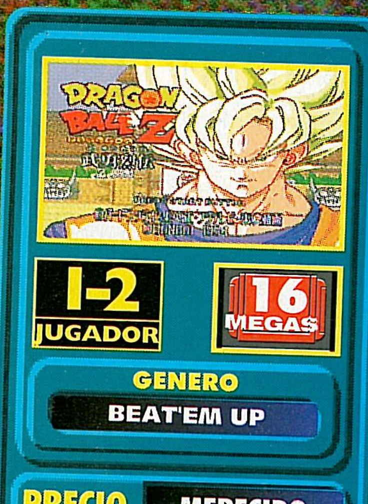
▲ El modo para dos jugadores es excepcional, sin olvidar la opción Free Run para correr contra el reloj.

CALIDAD/PRECIO — 91

▲ Tan bueno como la recreativa original. Sólo con esta afirmación está dicho todo.

GLOBAL — 96

Huele a clásico por sus tres circuitos, por su acción variada y por las posibilidades que ofrece el chip SVP.



1-2 JUGADOR | **16 MEGAS**

GENERO
BEAT'EM UP

PRECIO MERECIDO

POR BANDAI

DESDE JUNIO

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: NO
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1º PUNTUACION
DOS MODOS HISTORIA

ORIGEN
DRAGON BALL Z está basado en los populares mangas de Akira Toriyama.

CALIFICACION



OBJETIVO
Dragon Ball incorpora 11 modos historia para un jugador. La cuestión es pegar fuerte.



DRAGON

Mucho han tenido que sufrir y envidiar los poseedores de *Mega Drive* hasta jugar con Son Goku y compañía. pero la espera ha concluido. DRAGON BALL Z ya está aquí y ide qué manera!

Tras su arrollador paso por ***Super Nintendo*** (que le ha valido el premio SUPER JUEGOS al mejor programa del año para esta sistema), **Bandai** trae por fin a la ***Mega Drive*** la obra cumbre de Akira Toriyama, la saga de animación más espectacular de los últimos años, la locura hecha dibujos animados: **DRAGON BALL.**

Con un esquema parecido a STREET FIGHTER 2, **DRAGON BALL Z** es un explosivo *beat'em up* para uno o dos jugadores que recrea todo el universo de la serie de televisión e incopora a gran número de sus personajes, tomados de distintos puntos de la serie. Hay once luchadores a elegir: Son Goku, Piccolo, Son Gohan, Vegeta, Trunks, Krilin, Cel, Freezer, Nº18 y dos de los miembros del Cuerpo de Operaciones Especiales del tirano Freezer: Reccom y Ginew. Estos dos últimos pondrán las mayores notas de humor al cartucho gracias a los cómicos, y según ellos letales, bailes y posturitas que se marcan antes de cada combate.

Cada uno de estos luchadores tiene a su disposición una variada gama de golpes y patadas, además de dos tipos diferenciados de magias (el elemento más importante de todo el programa). Al igual que en la serie, Son Goku y sus compañeros son capaces de acumular toda la potencia de su cuerpo y descargarla en un mortífero rayo que atravesará la pantalla de un lado a otro, aunque se encuentren a muchos metros

OPCIONES

Además de las numerosas opciones del menú del modo versus, el botón de pausa oculta un completo listado de alternativas en el que se puede cambiar el orden de los botones para nuestra comodidad, ejecutar los distintos sonidos del juego o, lo que es más importante, practicar y aprender las magias y movimientos especiales.



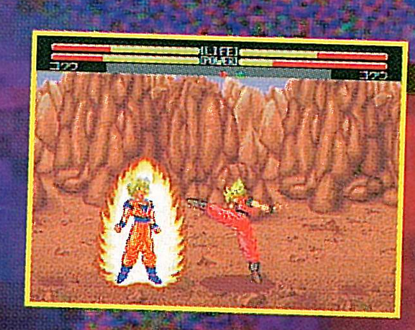


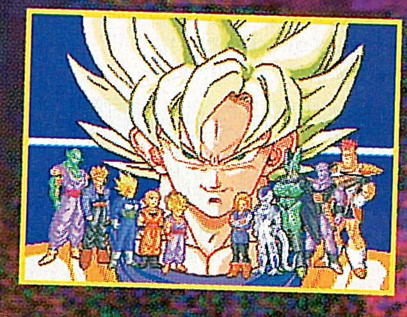
BALL Z



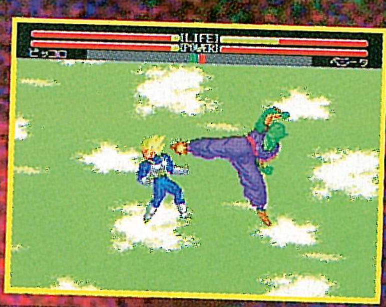


de distancia. Esto es posible gracias a otro de los elementos más conocidos y peculiares de la saga de videojuegos de **DRAGON BALL Z**: *el split screen*. Esta técnica, ideada por los programadores de **Bandai**, divide la pantalla de juego en dos, siguiendo cada una a un luchador. De esta manera, es posible alejarse decenas de metros de un rival sin repercutir para nada en la acción del juego. Esto permite entablar duelos de fuerza con el rival, mediante continuos lanzamientos de *kamehames* y otros tipos de magias.
En cuanto al aspecto técnico, como podéis observar en las pantallas, **Bandai** ha hecho un trabajo redondo adaptando al cartucho toda la estética y dinamismo de la serie de televisión. La definición de









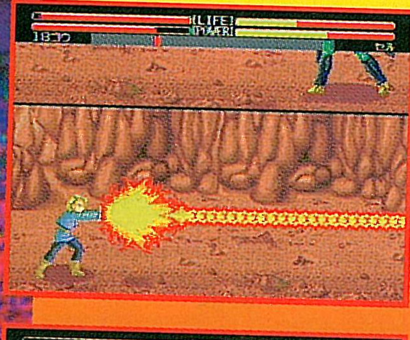


COMENTARIO

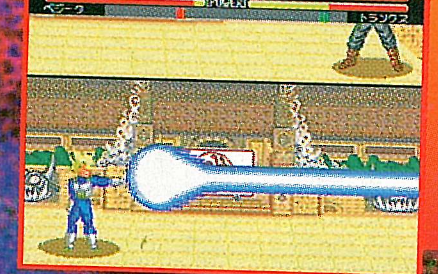
NEMESIS

DRAGON BALL ha aterrizado en la **Mega Drive**, y no podría ser otra que **Banda**i la encargada de trasladar los personajes de Akira Toriyama hasta uno de los mejores *beat'em up* que existen. Los gráficos son impresionantes, con una definición y un colorido insospechado en la **Mega Drive**, que no desentonan en absoluto con los fantásticos escenarios, y todo al ritmo de unas melodías tan pegadizas como perfectamente realizadas. Pero donde **DRAGON BALL** gana más puntos es en la jugabilidad. Parece mentira como con tan sólo tres botones, se pueda jugar tan bien a un programa de lucha, sin por ello renunciar a los combos o a los movimientos especiales y sin necesidad de dejarnos los dedos en el intento. Tanto si eres seguidor de la serie de televisión como amante de los arcades de lucha, no debes perderte este cartucho bajo ningún concepto.

MAGIAS



La verdadera diferencia entre la saga **DRAGON BALL Z** y el resto de arcades de lucha se basa principalmente en un elemento tan innovador como espectacular: las magias. Olvídate del Hadoken del STREET FIGHTER 2 y esas paparruchadas. En **DRAGON BALL Z** las magias atraviesan la pantalla de ladoa lado formando un rayo de destruccion que sólo los más hábiles pódrán esquivar o aprovechar en su beneficio.







VEGETA vs. CELL











2P VERSUS

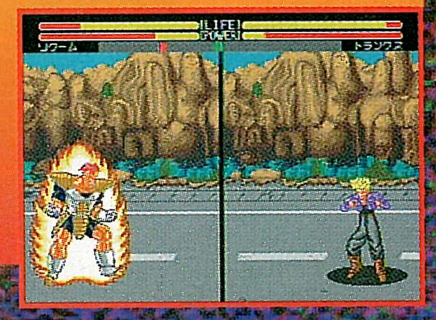
Es la principal opción del juego. Tendremos a nuestra disposición tres modos diferentes de combate: un jugador contra la computadora, dos jugadores frente a frente y la computadora contra ella misma (una opción interesante para los novatos, ya que la computadora les mostrará la mecánica del juego y sus principales llaves). Después de elegir a los luchadores, tendremos acceso a una pantalla de opciones donde podremos cambiar la música y nivelar el potencial de combate, tanto de nuestro luchador como del contrario, además de elegir un escenario entre los once posibles.







Vegeta y Trunks, padre e hijo respectivamente, miden sus fuerzas.





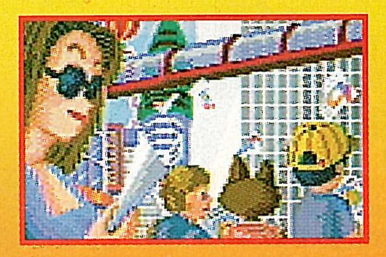
MODO HISTORIA



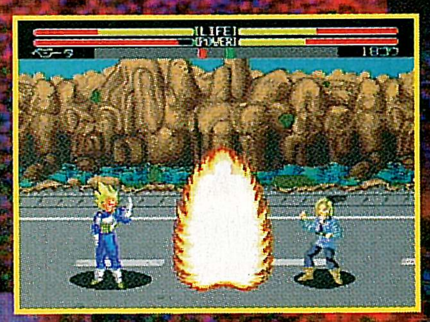








Una de las principales mejoras de **DRAGON BALL Z** para ***Mega Drive,*** frente a las versiones para otras consolas, es la incorporación de 11 modos de historia totalmente diferenciados. Cada uno sigue una línea argumental diferente según el luchador que hayamos elegido, pudiendo seleccionar además el bando en el que pelear. Esto significa que si elegimos a Cel o a Freezer, el objetivo será destruir a todos los Saiyas, pero si optamos por Son Goku y sus amigos, deberemos defender el planeta de todos los enemigos.



Ante la atónita mirada de Nº18, Vegeta muestra su tremendo nivel de combate.



SON GOKU vs. VEGETA



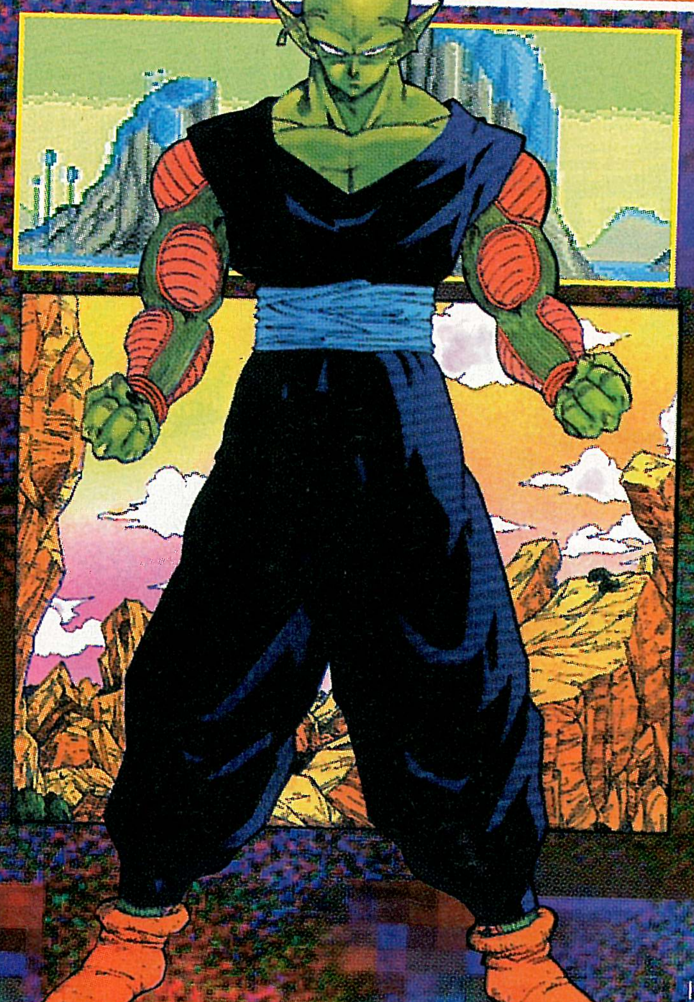




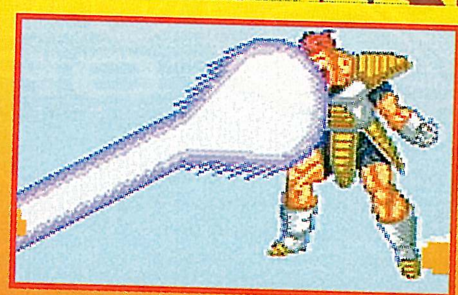


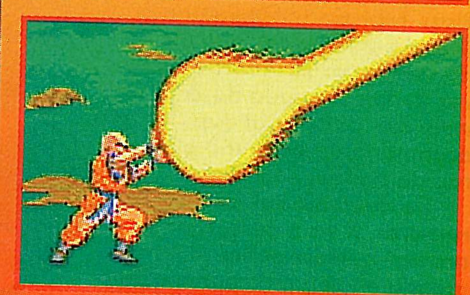






KRILIN







COMENTARIO



DE LUCAR

La larga espera ha valido la pena. **DRAGON BALL Z** para ***Mega Drive*** es un programa capaz de convencer plenamente tanto a los amantes de los juegos de lucha como a los seguidores de los manga. Sus poderosos argumentos son una vistosa realización gráfica, espectaculares magias, equilibrio entre los luchadores, 11 modos historia diferentes, extraordinarias digitalizaciones de voz y excelentes melodías, y, por supuesto, la presencia de los protagonistas de la serie. Frente a otros programas del género, en DBZ las magias han cobrado un protagonismo estelar frente a los golpes normales, y, dada la sencillez con que se ejecutan , los resultados no pueden ser más satisfactorios. Si tenéis un compañero un poco más habilidoso que Némesis, el modo versus os proporcionará el pasaporte a la felicidad absoluta.

los gráficos es tan alta como inusual en la ***Mega Drive***, destacando sobre todo el sprite del Nº18, cuyos movimientos son un auténtico deleite. También hay que destacar el uso del color, que aunque no es muy abundante, denota un mayor cuidado que en el resto de cartuchos para 16 bits de **Sega**. Los escenarios son pequeñas obras de arte que recrean con el mayor rigor algunas de las localizaciones más importantes de la serie. Las opciones son otro de los puntos fuertes de **DRAGON BALL Z**. Podrás cambiarlo todo: elegir el mismo luchador para uno o dos jugadores (sin necesidad de trucos y otras paparruchadas), cambiar el orden de los botones, las melodías, los tipos de magias o los escenarios. Quizá lo único que se echa en falta sea el famoso modo Torneo de las versiones ***Super Nintendo***, que hubiera elevado el listón de calidad del juego hasta el infinito y habría aumentado el número de jugadores de dos a ocho.
A pesar de este pequeño defecto), **DRAGON BALL Z** es uno de los *beat'em up* más demoledores y jugables de los últimos meses, y una compra esencial.

GRAFICOS — 90

▲ Los sprites de los luchadores son buenos y el color de calda escenario ha sido bien elegido.

SONIDO — 85

▲ La música es bastante pegadiza y las digitalizaciones de voz de los luchadores tienen una nitidez asombrosa.

JUGABILIDAD — 92

▲ Pese a manejarse con tres botones, el control del juego es tan preciso como fluido.

DURACION — 87

▲ El modo para dos jugadores alarga la vida del cartucho hasta el infinito.
▼ El modo historia es un poco fácil.

CALIDAD/PRECIO — 90

▲ El hecho de ser el único juego basado en DRAGON BALL para *Mega Drive*, hace de él una inversión.

GLOBAL — 91

Bandai ha creado un beat'em up ágil, divertido y jugable que encantará a los seguidores de la serie de televisión.







STREETS OF RAGE 3



1-2 JUGADORES

24 MEG

TIPO DE JUEGO: BEAT'EM UP

PRECIO: 25 SEXTERCIOS

POR: SEGA

DESDE: EL IDUS DE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

ACABADO EN EL NIVEL FACIL

ORIGEN

Streets Of Rage llega a una tercera entrega, con mejoras respecto a las anteriores.

PUNTUACION



OBJETIVO

Siete niveles separan a nuestros héroes de su enfrentamiento final con Mister X.

La tercera parte de STREETS OF RAGE ha llegado a *Mega Drive* acompañada de un grupo de enormes sprites y más acción que antes. Axel y Blaze regresan porque ha llegado a sus oídos que Mr X ha vuelto por sus fueros. Esta vez tienen la ayuda de Zan, un viejo compañero, al que acompaña un pequeño pero rápido amigo, Sammy.

De acuerdo con los rumores, X va a descargar su arsenal nuclear sobre el mundo en veganza por sus dos últimas y humillantes derrotas. Su escondite ha sido localizado en una fortaleza situada en lo profundo de la ciudad, y los matones de X, mientras esperan a nuestro heróico cuarteto, trazan sus planes para acabar con la humanidad.

¡LUCHA POR TUS DERECHOS!

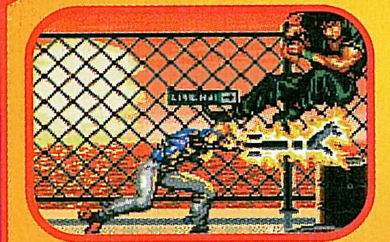
Con Zan metido en el grupo, ha llegado el momento de replantearse la vida. Max y Adam han decidido currárselo por su cuenta. A nosotros nos parece bien, porque de todos modos eran bastante penosos, y además la incorporación de Zan aporta un montón de nuevos movimientos (que se pudran Max y Adam). Leed con atención cuales son las cualidades de cada luchador.



▲ *Túmbate.*

ZAN

Es un científico que ha modificado su clave genética. Zan tiene golpes de gran alcance y puede enviar elctricidad de alto voltaje a través de su cuerpo para paralizar a sus atacantes. También posee una gran variedad de armas y un poderoso garfio para dispersar a los chicos malos.



▲ *¿No te dije que no quería verte más?*



▲ *Ahorra electricidad, estamos en crisis.*





SAMMY

Parece un gnomo menguado, aunque es extremadamente rápido. Sammy tiene una patada tan fuerte como la de un caballo y una gran variedad de puñetazos y golpes acrobáticos (la patada sacacorchos es particularmente buena). Es un poco débil y gimotea cuando le sacuden.

▲ *Te lo advertí: mi padre es más fuerte que el tuyo.*



▲ *¿Es una fiesta privada o se puede participar?*

Cada uno de los miembros del equipo tiene la facultad de correr. Esta característica se activa apretando el boton direccional del pad dos veces en la dirección deseada.





▲ *El muchacho saltarín es amigo de*

COMENTARIO



NEMESIS

Me he quedado de piedra al echar una partida con esta bestia de 24 megas. Si la segunda parte era buena, esta se sale, al combinar la jugabilidad del primer STREET OF RAGE con una calidad gráfica insospechada en una *Mega Drive*. Los sprites de los luchadores han pasado de tener un aspecto caricaturesco a adoptar una estética siniestra, más adulta y acorde con el juego, gracias a una mayor definición y al acertado uso de las luces. La jugabilidad, el punto fuerte del juego, se ha visto incrementada gracias la recuperación de la interactividad entre el primer y segundo jugador, uno de los mejores detalles de la primera parte, al tiempo que se han incluido nuevos golpes. Por último, me gustaría destacar la crisis de identidad por la que está pasando Yuzo Koshiro, responsable de la chirriante y decepcionante banda sonora.



COMENTARIO

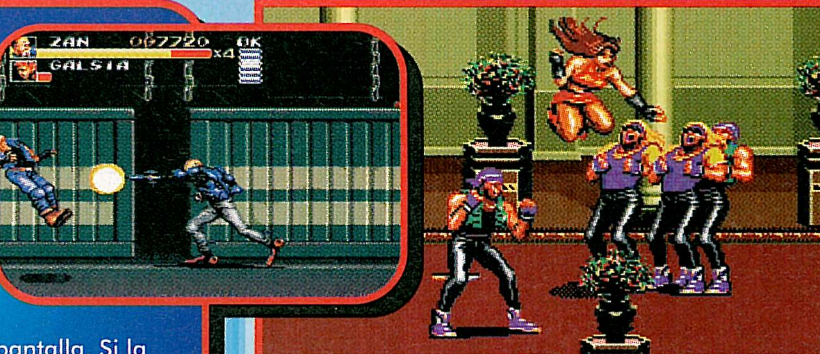


J.C. MAYERICK

Hace tiempo, los comienzos de la Mega Drive se vieron ameniza-dos con el lanza-miento del que, a mi entender, sigue siendo uno de los cartuchos más carismáticos de dicha consola: STREETS OF RAGE. Hoy, siguiendo la norma de explotar los títulos hasta la saciedad, nos encontramos con la tercera parte de este clásico, un magnífico cartucho que conserva las innovaciones técnicas que, ya pudimos observar en la segunda entrega de la saga. Ahora podemos controlar a un cuarto perso-naje (el carcamalesco Zan) e, incluso a un quinto en forma de canguro al que debemos rescatar en el transcurso del juego. El de-sarrollo, lógicamente, sigue siendo el mismo: destrozar a nuestros enemigos a base de patadas y puñetazos de todos los géneros conocidos por la humanidad, con lo que el nivel intelectual de los que gustan de este tipo de juegos continuará, una vez más, en niveles críticos (me incluyo entre ellos). En definitiva un cartucho que, sin demasiadas innovaciones con respecto a su predecesor, mantendrá satisfechos a los fanáticos del género.

GOLPE ESPECIAL

Los movimientos especiales de cada personaje se activan con el botón A, pero si so-breutilizas esos movimientos, puede ser muy perjudicial pa-ra la salud de los héroes. Fíjate en las bandas plateadas situadas en lo más alto de la pantalla. Si la palabra OK aparece encima de la barra, el movimiento se realizará sin fuerza. Además, si se utiliza ese movimiento cuando las bandas no están llenas, esto repercutirá negativamente en la energía de cada personaje.



▲ ¡Cuánta chica sola y yo qué viejo!



▲ Si les pegas en ese sitio a ellas también les duele.

CORRE QUE TE PILLO

Diez muros se interponen entre tu héroe y su libertad, y tienen que ser derribados con todas las combinaciones posibles de patadas y puñetazos. ¡Ah!, se me olvidaba. Mientras tú intentas escapar una excavadora se pondrán detrás de tí e irá avanzando inexorablemente para que te des un poco de prisa. ¿Sabes lo que pasa si te alcanza?

▲ ¿Dónde has pillado esa burra?



BLAZE

Sus largas piernas flameantes son su arma especial, y las utiliza indiscriminadamente para sacar a la luz los mas variados golpes. La patada "molinillo" es su especialidad, pero también hay que prestar atencion a su mortal arma: el "tornillo de fuego".



▲ Blaze hizo el anuncio de busco a Jacks.



▲ ¿Es magia de Blaze o una simple ventosidad?

¡DE GOLPE Y PORRAZO!

En Japón , las aventuras de Blaze y sus compañeros se conocen bajo el nombre de BARE KNUCKLE y existen ciertas diferencias. La mayor de ellas es que al final del segundo nivel aparece un tipo vestido con capa y medias que en la versión española ha sido remplazado por un grupo de asesinos. Otra diferencia es que en BARE KUCKLE III, Blaze va vestida de rojo, mientras que aquí lleva una faldita plateada. Como mejora destaca la música, que ha sido adaptada al gusto europeo, con los beneficios que supone.

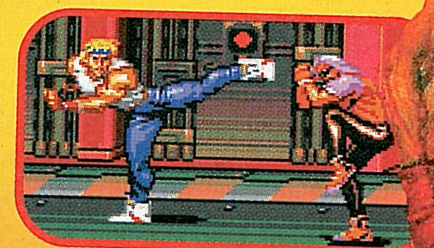


AXEL

Axel ha llevado su Golpe de Dragon a nuevos límites hasta crear un puñetazo que barre del suelo a cualquier ser que pulule por los alrededores. También tiene un puñetazo, Dragon Wing que es igualmente potente, y si esto falla posee el recurso de tumbarlos a todos.



▲ Esto es la grabación de hip-hip-hipnosis.

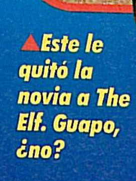


▲ ¡Toma chavalín, queso de cabrales! ¡Come, come!

GRAN X-PECTACION

Como en la segunda parte, la trama de STREETS OF RAGE 3 aparece cada vez se completa un nivel. Además, diversos mensajes mantienen a Axel y compañía informados de los propositos de X. Las cosas se empiezan a poner un poco crudas cuando X aparece al final del nivel cinco. Tan pronto como hayas derrotado a sus esbirros, X se revela como un clon del robot. Hay también un cyborg de Axel especialmente creado para ocuparse de el. El propio X aparecerá al final totalmente fuera de sus casillas.

▲ ¿Dónde estáis?



▲ Este le quitó la novia a The Elf. Guapo, ¿no?

GRAFICOS 92

▲ Los sprites de los luchadores han mejorado tanto por su animación como por los detalles.

SONIDO 79

▲ La música del genial Yuzo Koshiro es buena, pero muy inferior a la primera parte.

JUGABILIDAD 93

▲ El mando de seis botones hace que la jugabilidad del programa sea muy elevada.

DURACION 82

▲ No cesarás hasta que veas todos los finales.

▼ En la opción para dos jugadores la dificultad se reduce.

CALIDAD/PRECIO 80

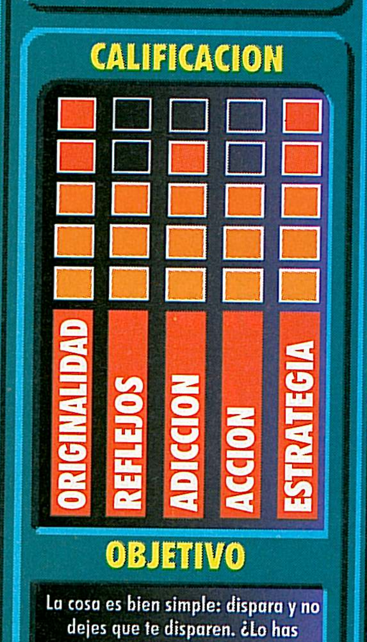
▲ Supera a anteriores entregas de la saga.

▼ Es muy fácil, lo que le resta bastantes puntos.

GLOBAL 91

Excepcional continuación de la más famosa saga de artes marciales para *Mega Drive*.



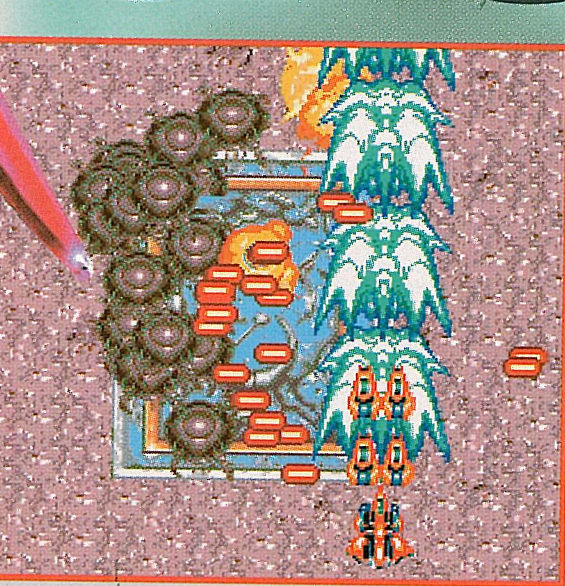


GRIND STORMER

GRIND STORMER es un *shoot'em up* que no pretende ser el típico juego que consiste en mantener la paz y luchar contra manadas de enemigos que descienden de lo alto de la pantalla, y tampoco es una lucha bárbara a mamporro limpio, simplemente es un matamarcianos que se concentra en la acción, ignorando completamente todo lo que tenga que ver con el escenario (como normalmente nosotros ignoramos a Skywalker).

Seis etapas de scroll vertical y con gran mogollón de acción, cada una de ellas repletas de bichos raros y sus respectivos jefes, te esperan. Y eso es todo. ¿Acoso esperabas alguna cosilla más?





▲ *Tanto enemigo y sólo estamos en la segunda fase.*

A LA CARTA

Un shoot'em up sin power-ups es como el Gordo sin el Flaco, o como Némesis sin su nariz. Por supuesto no hay que decir que Grind Stormer tiene un buen arsenal:



Search: Algunos de los misiles tienen búsqueda automática de blancos.



Power: Incrementa la potencia de tus armas.



Diamond: Añade otra bomba a las tres que ya tienes.



Missile: Añade misiles a tu arsenal e incrementa la potencia de cualquier subnave en funcionamiento.

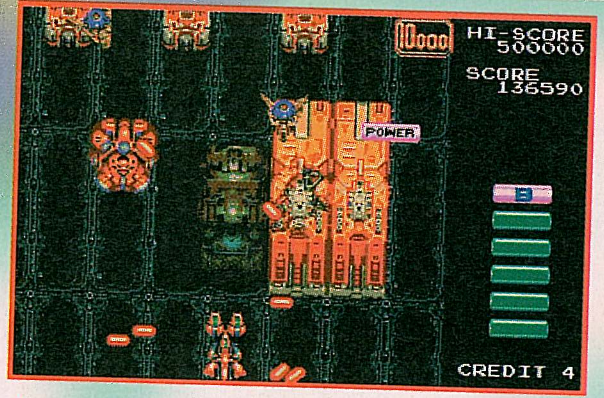


Shot: Vuelves de nuevo a tu arma normal.

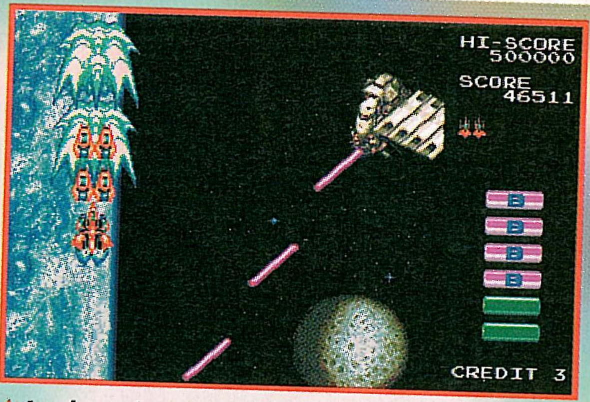


S-Up: Incrementa la velocidad de la nave.



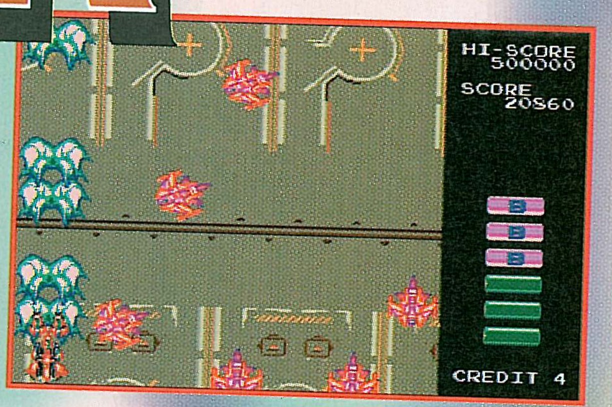


Esta pantalla es realmente fea.



Los decorados son un poco insulsos.

GRIND STORMER



¡Vaya pedazo de captura!

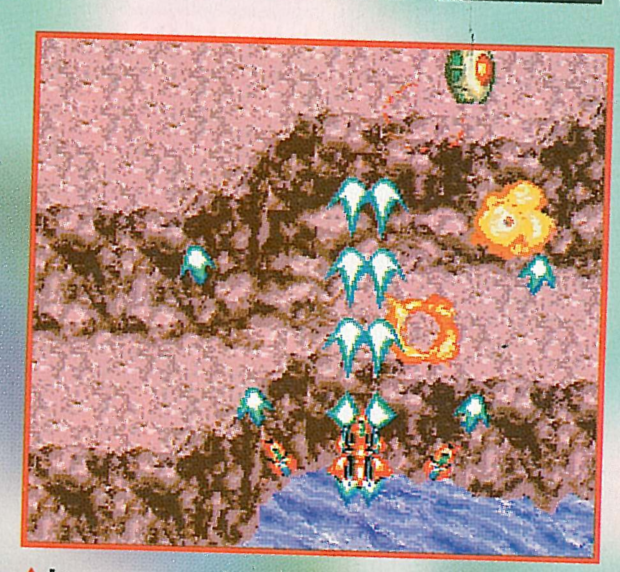
COMENTARIO



THANATHOS

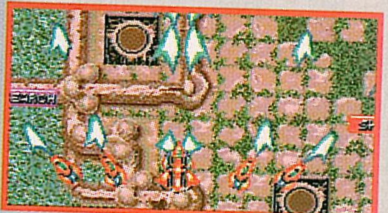
Hacía tiempo que mis ojos no se veían reconfortados con un *shoot' em up* de scroll vertical, rememorando los entrañables momentos vividos con clásicos como 1942, TERRA CRESTA, y SLAP FIGHT o los más recientes TRUXTON I y II y ROBO ALESTE para *Mega CD*.

GRIND STORMER nos trae un soplo de aire fresco pero sin dejarnos un segundo de respiro entre fase y fase con multitud de ítems, diferentes armas y disparos que sirven de colofón a este estupendo cartucho. Como nota negativa reseñar el *flicker* en los momentos de máxima concentración de sprites en pantalla y unos efectos de sonido que no alcanzan un nivel aceptable, sin llegar en ningún momento a deslucir el juego ya que se ven compensados por una jugabilidad arrolladora.



La enorme gama de armas es uno de los puntos fuertes del juego.

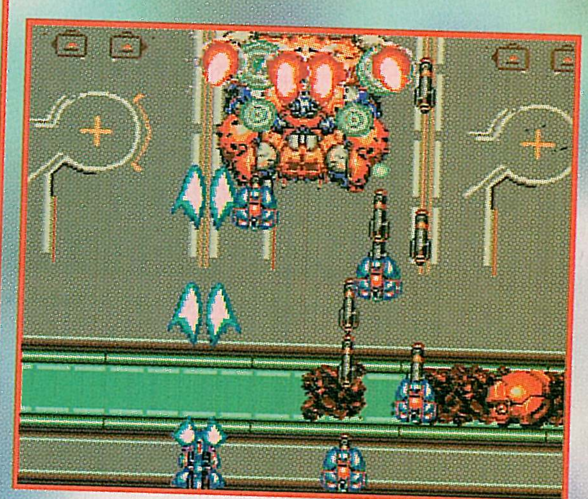
Esta pantalla es más fea que la antes.





Abajo a la izquierda no hay nada.

RECONFIGURA TU ARSENAL



La remesa de power-ups varia entre láseres de alta potencia y armas de bajo rendimiento. Cualquiera de estos tipos de armas pueden ser reconfiguradas simplemente colocando la nave entre las dos *options* que la rodean. Además, situándolos detrás de la nave disparan un devastador chorro de disparos que aniquilarán por completo a tus enemigos.

Pantalla con misiles. ¿Será esto un shoot'em up o una peli sobre el acné de Mayerick?



COMENTARIO



R. DREAMER

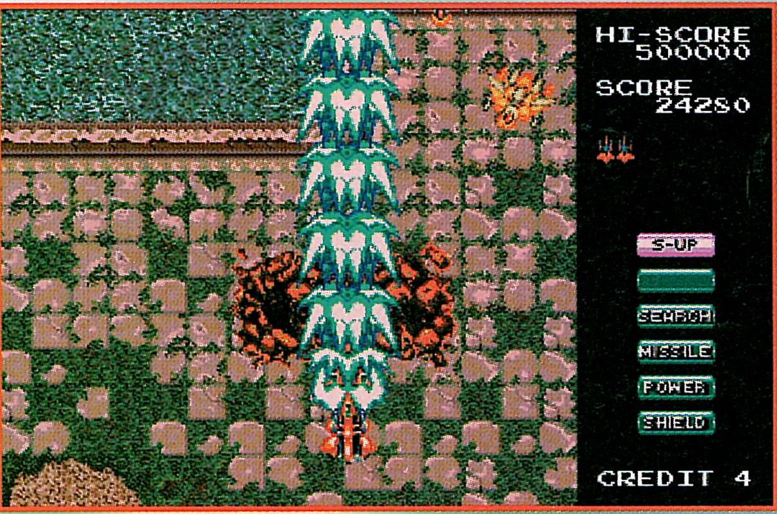
Toaplan, autores de otros dos clasícos de la talla de ZERO WING y TRUXTON, vuelven a ofrecernos un nuevo shoot'em up de scroll vertical con toda la carga adictiva de las genuinas máquinas recreativas. Todo el aspecto gráfico es impecable, desde los cuidados fondos hasta el diseño de las naves y enemigos. Tan sólo habría que destacar dos pequeños fallos: el flicker constante que sufre la pantalla en cuanto hay un numero considerable de naves y el no incluir un modo de dos jugadores, lo que habría hecho ganar un montón de puntos al programa.

VARIACIONES



Existen dos versiones del juego. La primera es la que ya conocemos con power-up y bombas. La otra se encuentra enmascarada bajo el título V-five. En esta variante, los escenarios de los niveles son iguales pero no se pueden utilizar las bombas de la misma forma. En lugar de ésto, las bombas que recojas son añadidas a una banda situada en el lado derecho de la pantalla. En este panel aparecen el resto de opciones de armamento que se podrán utilizar al estilo de otros juegos como el GRADIUS (NEMESIS) o SLAP FIGHT.





▲ *Además de fea, esta pantalla es enorme.*



▲ *Si pones la revista al revés y das un salto, la pantalla sigue tan fea como antes.*



▲ *Si sabes lo que es esto, ¡enhorabuena!*



GRAFICOS 86

▲ Sprites coloristas que no desentonan con el scroll parallax.
▼ El flicker hace su aparición cuando menos se espera.

SONIDO 70

▲ Sin ser maravillosa, la música cumple su función.
▼ Los efectos de sonido más cutres del momento. El láser parece un abrelatas.

JUGABILIDAD 86

▲ Todos los shoot'em up son muy jugables.
▼ La acción se hace confusa por el gran número de spriten en pantalla.

DURACION 79

▲ Doce fases con unos jefes de fin de nivel muy complicados.
▼ Tanta dificultad acaba por frustar los ánimos del jugador.

CALIDAD/PRECIO 85

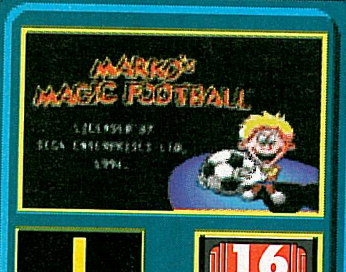
▲ Su calidad y su elevado nivel de dificultad hacen de Grind Stormer un cartucho para durar.

GLOBAL 82

TOAPLAN vuelve por sus fueros con un fantástico shoot'em up cargado de buenos gráficos y una jugabilidad de lo más genuina.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL



1 JUGADOR



TIPO DE JUEGO	PLATAFORMAS
PRECIO	3 YENES
POR	DOMARK
DESDE	ISLA MARGARITA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

ACABAR EL NIVEL 5

ORIGEN

MARKO'S tiene similitudes con Soccer Kid, juego para Amiga diseñado por Krisalis.

CALIFICACION



OBJETIVO

Guia a Marko a través de 12 niveles, combatiendo a los enemigos a balonazos.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL es un arcade de plataformas puro, que destila originalidad y maneras ya olvidadas.

Estando acostumbrados a equipos de programación multitudinarios, son de agradecer los productos que nacen de grupos reducidos. Domark, responsable de esta iniciativa, ha visto en MARKO'S MAGIC FOOTBALL un videojuego ejemplar, del que han de aprender otras compañías.

En esta ocasión, y para que sirva de precedente, MARKO'S MAGIC FOOTBALL nos ofrece la posibilidad de divertirnos con el estímulo añadido de sus gráficos, sonidos y justa dificultad. Y todo, aunque parezca difícil, realizado por seis personas corrientes y molientes.

COMENTARIO



THANATHOS

Tomando como referencia el mismo desarrollo de Soccer Kid, Domark ha creado uno de los mejores arcades de plataformas del año. La animación de los personajes, sobre todo la de Marko, es impresionante. Esto, junto a los decorados y el formidable colorido, forma un conjunto gráfico de tanta calidad que por unos momentos creerás estar viendo una película de dibujos animados. Como única pega, y por buscar algo, habría que reprochar lo complicado que resulta hacerse con el manejo del balón en las primeras partidas, pero se soluciona con un poco de práctica.

UN DIA EN LA CIUDAD

Todo el desarrollo del juego tiene como denominador común la simplicidad de sus intenciones. Así, la acción se desarrolla a lo largo de un día normal en una ciudad indeterminada. Estos son los niveles:



FOREST. Un bosque de ánimas espectrales espera al fogoso Marko. Usad con precisión el balón para llegar a las alturas.



SUBURBIA. La zona industrial de la metrópoli donde vive Marko es un paso obligado. Postes telefónicos, pajaros de mal agüero y oscuros prsonajes parapetados entre vallas de madera son lo más reseñable de un nivel introductorio. Pese a ser el primero del juego, no por ello es menos complicado.



SEWERS. Las alcantarillas tienen en su haber uno de los escenarios más espectaculares del cartucho. Unos monstruos mocosos son nuestros mayores enemigos.



COMENTARIO



J.L. SKYWALKER

Una sensación especial a los usuarios expertos cuando juegan con este MMF. Algo así como una sensación de reencuentro, de volver a ver lo que hace un tiempo, con los gloriosos ordenadores de ocho bits, contempló. Aunque he de reconocer que la injugabilidad puede llamar a nuestra puerta si este género no nos hace gracia, MMF tiene unos niveles de virtuosismos que sólo pueden ser justificados por el amor, afición y querencia a los buenos productos de los llamados Cartton Mavericks. Los scrolles son imperceptibles por su ligereza, los gráfics perfectos e insuperables y los efectos de sonido y músicas sobresalientes. El diagnóstico resultante de tan claro cuadro es un cartucho especial, jugable para los amantes de las plataformas y que conozcan los avatares de proyectar, diseñar y consumar un videojuego cualquiera.



INDUSTRIAL ZONE. Los seres deformes tienen como única misión detener las intenciones de Marko. El capitán Bown ha dispuesto una serie de dispositivos ardientes con forma de lanzallamas.



CIRCUS. Zona llena de payasos y animales mocosos mutados en nombre de la maldad reinante. Un nivel gracioso donde los haya.

EL CONTROL DEL BALON

Nuestro joven controlador de esféricos tiene numerosas habilidades. Con el balón en su poder, nuestro pequeño Marko tiene que abrirse camino entre multitud de enemigos a base de pelotazos al más puro estilo Koeman, de remates de cabeza que envidiaría Santillana y mandando contra las cuerdas a los enemigos. Es aquí donde está el *quid* de la cuestión y la dificultad del cartucho.

BOUNCING ON BALL. Nuestro esférico tiene la posibilidad de hacer las veces de cama elástica para poder alcanzar niveles superiores. Esto es muy útil, ya que el salto de Marko es bastante limitado.



HEADING BALL. El control con la cabeza es una opción que podemos utilizar para proteger nuestro flanco superior. La opción es muy limitada y poco aconsejable por la escasa altura del protagonista.



KEEPY UPPY BALL. La rodilla, con todos sus huesos, es otro de los controles que Marko puede realizar a lo largo del juego. No es muy útil salvo para aquellas ocasiones en las que realicemos una chilena.



BICYCLE KICKS. Más común-mente llamada chilena, tiene el factor espectacularidad como actor principal. Antes de poder realizarla tenemos que controlar el balón con la rodilla (el control anterior).



MAGIC GUNK. Apilado entre las cajas de madera, normalmente, hay un extraño y viscoso elemento de color blanco que obsequiará a Marko con variados efectos y magias. Nunca se sabe lo que puede salir de ahí.



GOLD BALL. El balón de oro, que a diferencia del real no se consigue por el número de goles marcados, tiene el poder especial de eliminar a nuestros enemigos de un sólo impacto. Un pelotazo certero y fuera.



GUN. Extraños se nos hace contemplar la virginal imagen de Marko alzando un arma bacteriológica de peligrosidad variable. Ni que decir tiene que será má fácil terminar el juego al mando de este artilugio.



GRAFICOS

▲ Puros dibujos animados entre los que destaca la fantástica animación de Marko.

91

SONIDO

▲ Buenos efectos de sonidos que combinan bastante bien con la acción.
▼ Las melodías no son nada del otro jueves.



80

JUGABILIDAD

▲ Fácil de controlar y con muchos movimientos.
▼ Un poco difícil a la hora de acertar a los enemigos.



80

DURACION

▲ Doce niveles tan largos como difíciles.
▼ Un poquito más de variedad no le habría venido mal a este cartucho.

81

CALIDAD/PRECIO

▲ Por su tremenda calidad gráfica, MARKO´S te enganchará una y otra vez.

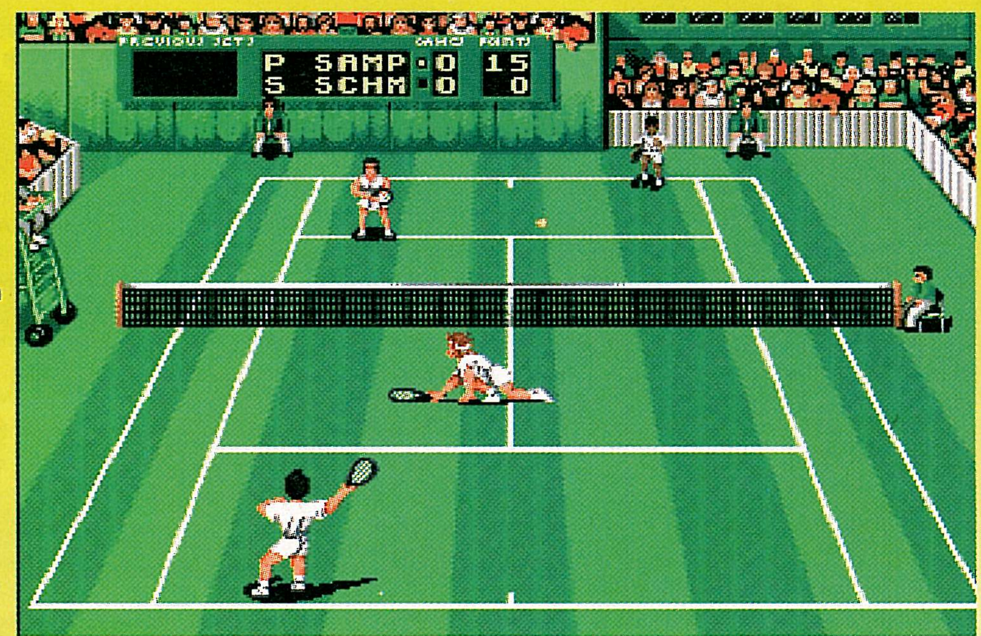
80

GLOBAL

87

MARKO´S MAGIC FOOTBALL es uno de los mejores lanzamientos de Domark hasta la fecha.





Todos tenemos idea, en mayor o menor medida, de la buena aceptación que tienen los juegos deportivos entre el usuario medio. El tenis, además, tiene el añadido de ser un juego familiar, que se desarrolla dentro de una pantalla única y en el que pueden participar, hasta cuatro jugadores. Codemasters, para hacerlo aún más atractivo, ha incluído un nuevo invento: el J-Cart, un periférico con el que podremos jugar hasta cuatro jugadores simultáneos.

PETE SAMPRAS TENNIS nos obliga a participar en 33 torneos distintos a lo largo de las 28 pistas más famosas del mundo. Todo un reto para amantes de la tierra batida.

Pete Samp
TENN

J-CART AL PODER



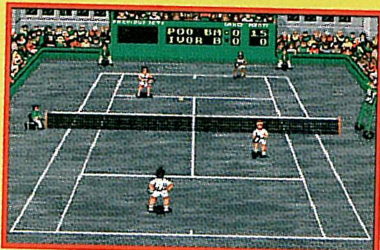
▲ *Con J-Cart la diversión de cuatro amigos está asegurada.*

La mayor revolución que ofrece PETE SAMPRAS TENNIS al nutrido mundo de los simuladores de tenis es el J-Cart, o adaptador local para cuatro jugadores. Con esta maravilla tecnológica ya no tendremos la necesidad de comprar el periférico Sega Tap y lo que ello conlleva. De esta manera no tendremos que gastarnos ni un duro de más en inventos que no hacen sino molestar y lo único que consiguen es aliviar las ganas de juerga de nuestra hermana pequeña, que la obligan a destrozar cualquier cosa que encuentra a su paso. Y es que parece Atila.





▲ Un jugador busca el globo. El otro se defiende.



▲ Un tenso partido de dobles.

TUTORIAL MODE

PRESS START TO PAUSE

▲ El Tutorial Mode nos va a permitir ensayar cientos de jugadas.

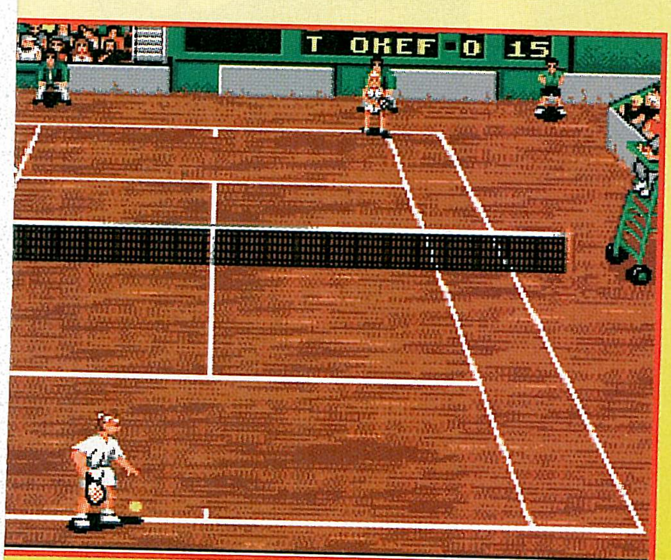
Como en todo juego de tenis que se precie, el modo tutorial es tan imprescindible como las clases de escritura que necesita The Elf. Este juego de **Codemasters** nos va a permitir ensayar todo tipo de jugadas, golpes y reveses. Algo imprescindible si sois novatos en el noble arte del peloteo. En el modo tutorial podéis elegir todo tipo de golpes y programar el pad para competir posteriormente.

▲ Niño, date prisita que hay que acabar hoy.

▲ El jugador vuelve enfadado a su posición. Lleva trece dobles faltas. Todo un récord.

oras

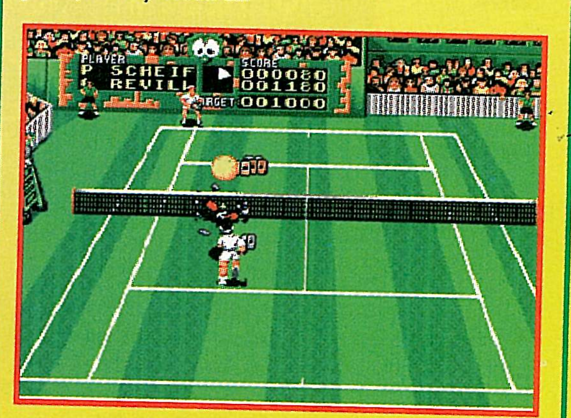
NIS



▲ Preparándonos para un servicio.

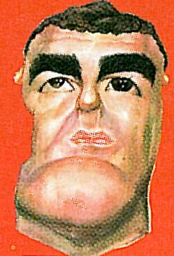
CARGATE UN HUEVO

Aunque muchos no sabréis interpretar el título de este apartado en toda su extensión, me limitaré a explicaros que el modo Crazy, algo así como el modo absurdo, perdido, diferente, extravagante o peculiar, consiste en ver pasear al mismísimo Dizzy sobre la red e intentar reventarlo literalmente con nuestra pelota para conseguir un número de puntos envidiable. Recordad que Dizzy es también protagonista de un juego lanzado hace algo más de ocho meses para ***Mega Drive***. Dizzy está siendo víctima de un ataque indiscriminado que va a poner la pista central del Real Club de Tenis perdida de yema, clara y cáscaras.



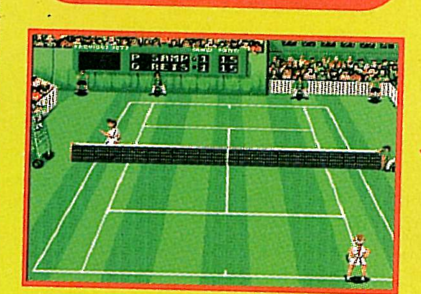
▲ Pega un pelotazo en todo el huevo. Muchos puntos están en juego.

COMENTARIO

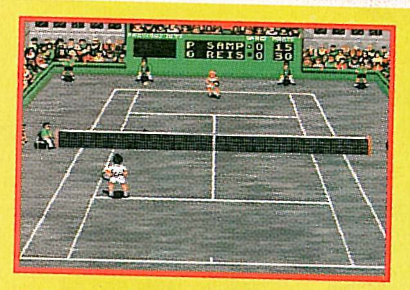


FERNANDO

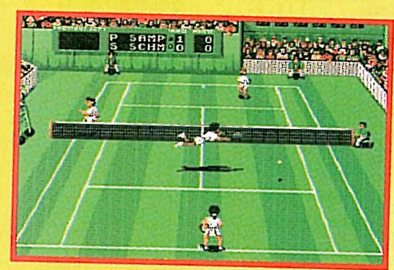
Lo que más me gusta de PETE SAMPRAS TENNIS es que soy el que mejor lo domino en esta redacción. No os creáis que soy un as de los videojuegos, sino que es tan fácil de manejar que hasta el limitado Skywalker aprendió a sacar en menos de una semana. Los globos, passing, dejadas y demás golpes son realmente sencillos. A diferencia de otros cartuchos, que se valen principalmente de los botones, en esta ocasión es el pad direccional el que determina la potencia, efecto y colocación de la bola. Esta variación no resta ni un ápice de control al juego. PETE SAMPRAS TENNIS es uno de los juegos que más éxito ha tenido en este duro banco de pruebas que es nuestra redacción. Aun temiendo represalias por parte de The Scope, afirmaría sin temor a equivocarme que es el mejor juego de tenis de *Mega Drive,* superando claramente a otros famosos juegos como GRAND SLAM o DAVIS CUP. Como curiosidad, además del divertidísimo Crazy Mode, no os perdáis las digitalizaciones de la voz del comentarista, sin duda las más perfectas que jamáis habéis escuchado en los 16 bits de Sega.



▲ Algunas veces no tendrás más remedio que arrimarte hasta el árbitro y suplicarle.



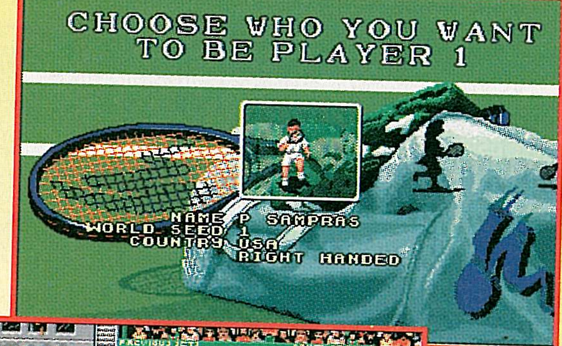
▲ *Oye, ¿sabes que la tierra batida afecta al cerebro?*

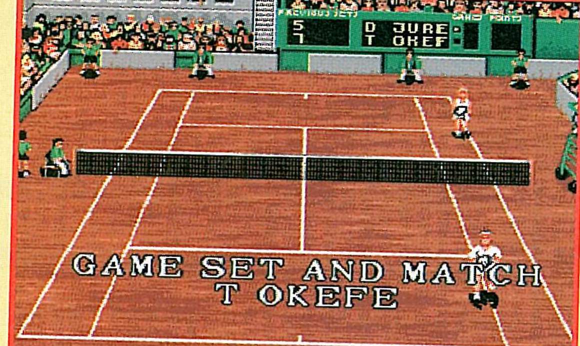


▲ *¡Horror! Tony Kamo está entre el público haciendo de las suyas.*

¡OPCIONES A BABOR!

Entre un catálogo de 30 competidores (entre los que se encuentra el mismísimo Pete Sampras), tendremos la oportunidad de ofrecer nuestra habilidad en cada una de las pistas que componen el *circo* mundial. Las campeonatos, torneos o exhibiciones que desfilan por este cartucho son más que estimulantes: 30, concretamente, es el número exacto y a tener en cuenta para desafíos futuros. Para que nos os deprimáis, es conveniente que os digamos que exisntes ciertos passwords con los que podremos continuar nuestra labor día a día. El modo Tournament es una competición entre cuatro u ocho jugadores a partidos únicos donde el que gana supera la eliminatoria. La bolsa de deporte de nuestro protagonista no es de marca pero en ella caben un montón de cosas. El momento del triunfo es el más deseado por Némesis porque no hay que tocar el pad de control. Recorre el mundo en busca de fama y dinero fácil. Las firmas por su parte pondrán ese ingrediente lucrativo típico de todo deporte. Un modo espectacular es el Action Replay. Con él podréis freir monas y cantar a las ánimas por los milagros del F. C. Barcelona.

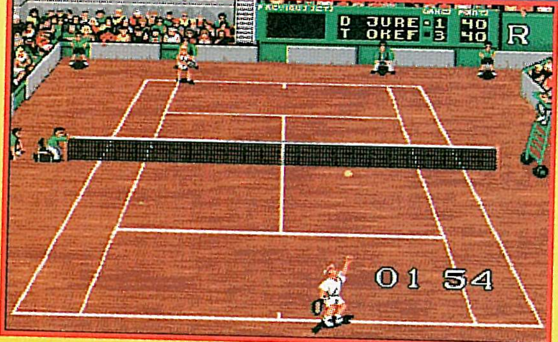




◀ *Este es un momento para la gloria.*



▶ *Recorre el mundo en busca de fama fortuna y dinero.*



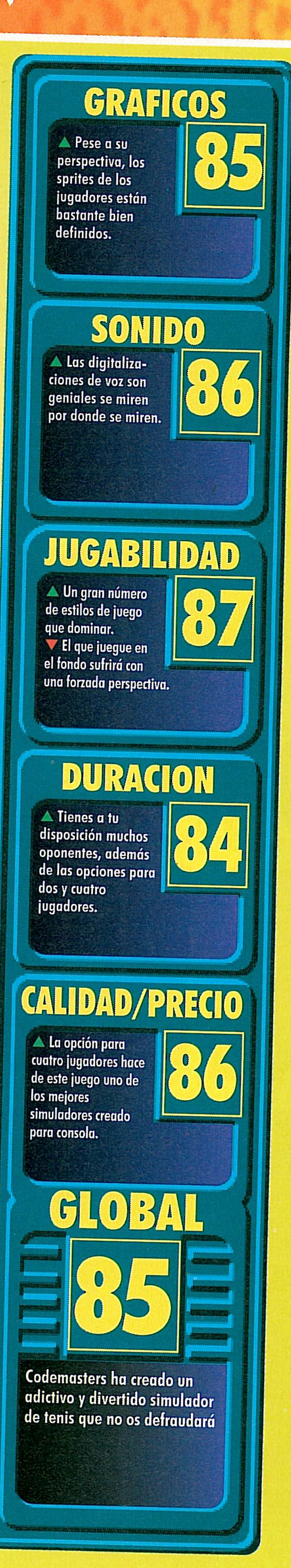
▲ *El modo Action Replay en acción. Como diría alguno, la repetición de las jugadas más interesantes.*

COMENTARIO

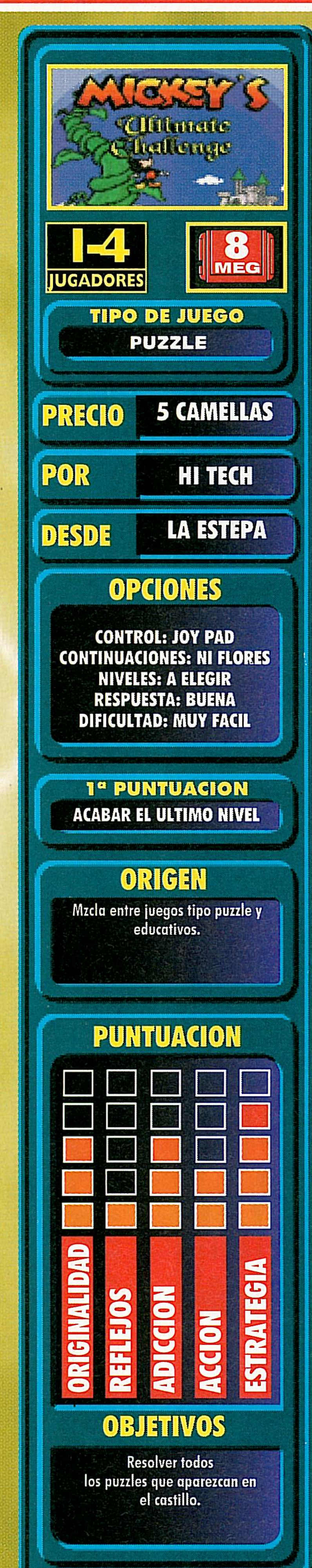


J.L. SKYWALKER

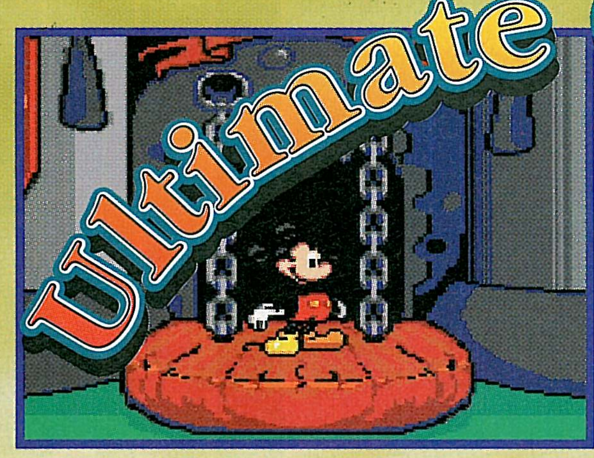
Los simuladores de tenis tienen un 'algo' especial que los hace especialmente divertidos. Para Mega Drive concreta-mente, nos han llegado algunas joyas como el divertidísimo GRAN SLAM o el cartucho menor DAVIS CUP. Así, PETE SAMPRAS TENNIS nos ofrece cosas ya vistas, bien hechas, y otras que denotan una intención por agradar pero que no llenan suficentemente. Al primer caso pertenecen las opciones de torneo, los movimientos y la espectacular entrada para dos pad en el mismo cartucho (el famoso J-Cart). Al segundo caso nos referimos en el modo Crazy y ese clásico, legendario e inmortal personaje de nombre Dizzy. Un cartucho agradable, jugable y con muy buenas ideas que merece ser conocido.







MICKEY'S Ultimate Challenge



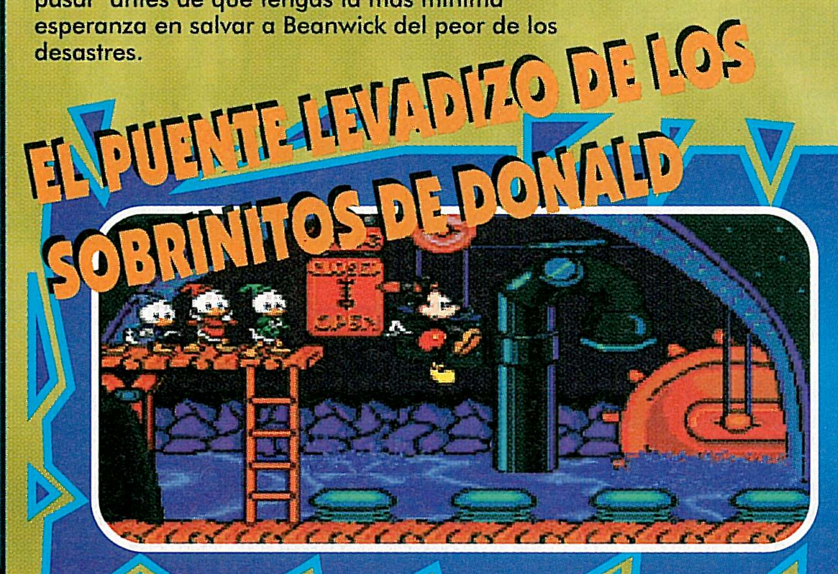
El pueblo de Beanwick era un lugar tranquilo hasta que un día la tierra empezó a temblar, las casas empezaron a despedazarse y comenzaron a ocurrir fenómenos extraños. Cerraron los McDonald's, el F. C. Barcelona volvió a ganar la Liga de fútbol por trigésima ocasión consecutiva, cerraron las factorías de Mahou, Aznar se afeitó el bigote y se colgó la chilaba, Roldán apareció en un pueblo de Almería vestido de lagarterana, la gente se volvió loca lanzándose a los cuellos de sus vecinos y Alaska decidió cortarse el pelo al cero e integrarse en una asociación católica, apostólica y romana. En ese preciso instante, y por obra y arte de la casualidad, Mickey y Minnie Mouse entraron en escena. ¡Bien por ellos!



Como si fueras uno de los siete magníficos, tendrás que explorar el castillo de Baenwick. Allí te encontrarás con casi todos los personajes del universo de Walt Disney. Donald, Daisy, Jorgito, Juanito, Jaimito, Goofy, Horacio... Cada uno de ellos te propondrá una pequeña prueba que debes pasar antes de que tengas la más mínima esperanza en salvar a Beanwick del peor de los desastres.



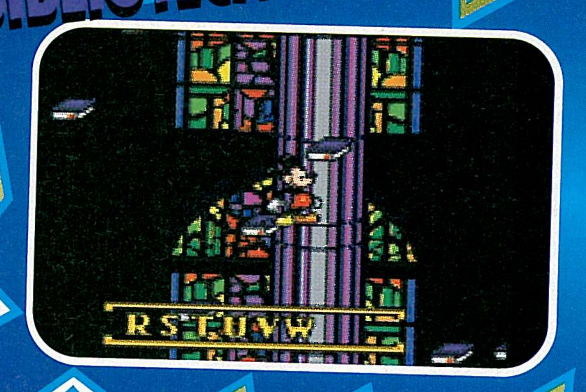
EL PUENTE LEVADIZO DE LOS SOBRINITOS DE DONALD



El travieso trío de sobrinos del pato Donald ha untado el puente levadizo con una asquerosa mermelada de calabacines podridos y chirimoyas. Para librarte de este mejunje tendrás que ir saltando, en orden, los cinco tapones para conseguir que el agua suba de nivel y se la lleve.

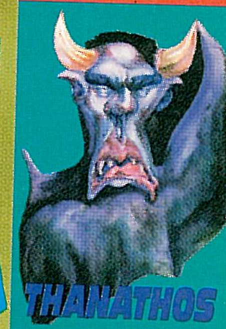


A BIBLIOTECA DE HORACIO



Pra fastidiar un poquito más, Horacio ha convertido su biblioteca en una pocilga. Tu misión es ayudarle a limpiarla. En los niveles fáciles y medios esto incluye el encontrar los libros con cartas y ordenarlos por orden alfabético saltando sobre ellos sin tocar el suelo. En el modo mas complicado tendrás que adivinar la palabra de ocho letras del mismo modo, con el inconveniente de que cada plataforma de libros desaparece cada vez que tocas la letra incorrecta.

COMENTARIO



THANATHOS

Es duro ver cómo el personaje que inspiró el genial Castle Of Illusion de Mega Drive se embarca en una combinación soporífera de juego educativo, plataformas y kit de bricolage (por aquello de que a la tercera partida acabarás usando el cartucho para sostener la pata coja del sillón). Ni siquiera el aspecto técnico destaca entre tanta mediocridad: los gráficos son sosos, faltos de inspiración y carentes de toda gracia. Y eso por no hablar de la música, con tanto sentido del ritmo como una conjunto punk tocando en un geriátrico. En definitiva, un bodrio en todos los sentidos.

A TIENDA DE HERRERIA DE GOOFY



Goofy se ha propuesto hacer sudar a Mickey, obligándole a adivinar que es lo que contiene su caja de herramientas. Usando un martillo, golpea los objetos en el orden que creas que estan colocados. Goofy te irá dando pistas diciéndote cuándo has cogido la herramienta correcta y cuándo están colocadas en el orden correcto. Tienes siete oportunidades para acertar. De tu habilidad y sentido del orden depende que superes esta prueba. Si no lo haces, ya sabes a lo que te expones.

▼ La fantástica casa de The Scope.

Huh?!! Wh-what happened?!

Where am I?

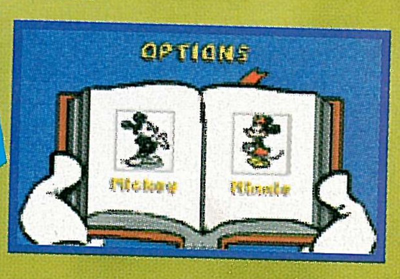


▲ Mickey guarda el último Playboy dentro del libro.

▼ Un erróneo concepto del corte de mangas.



▼ El Interviú viene algo aburrido esta semana.



A TORRE DE DONALD EL MAGO

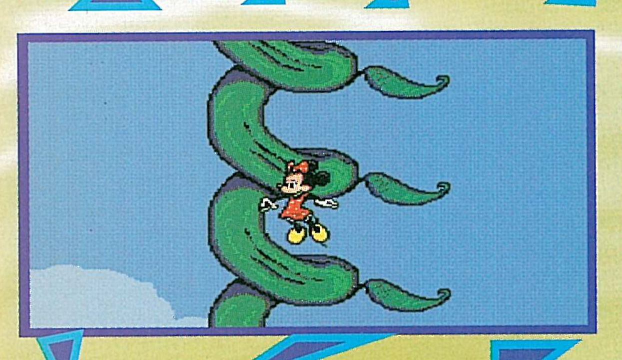
En cuanto entras en la torre de Donald, tu tamaño se reducirá sustancialmente debido al encantamiento que te lanza el pato del traje azul. Para regresar a tu tamaño natural, tendrás que empujar unas pociones especiales situadas en un tablero de ajedrez hacia el espejo mágico.

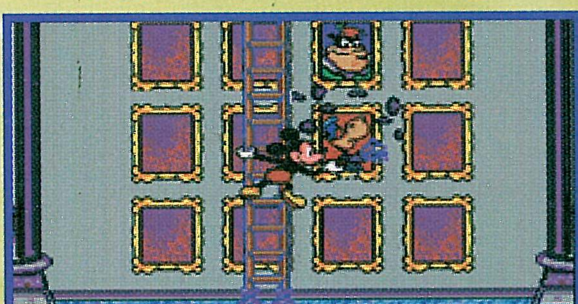


LA GALERIA DE ARTE DE DAISY

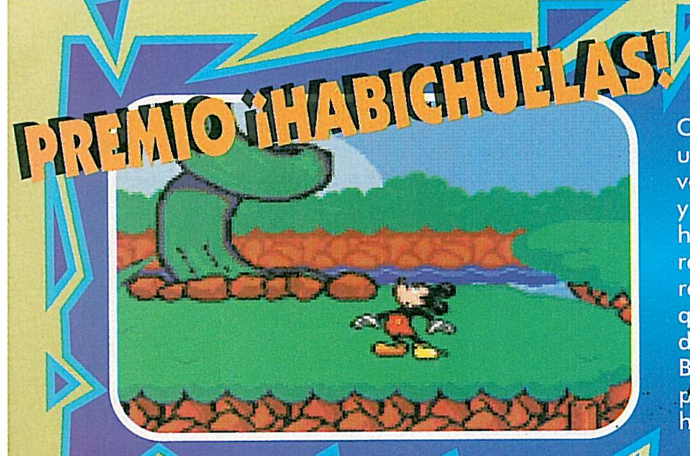


Por no haber asistido a las clases de disciplina doméstica para patos, los cuadros de Daisy están un poco sucios, así que tendrás que limpiarlos usando una escalera y un plumero. El *quid* de esta fase está en descubrir, por parejas, los cuadros que están repetidos; si fallas en la elección de las parejas, las pinturas se volverán a cubrir de polvo. Tendrás que darte prisa puesto que oscurece pronto y entonces será imposible terminarla.





PREMIO ¡HABICHUELAS!



Cuando has completado una misión, recibes un regalo del guardián de la habitación. Una vez que hayas completado todas las misiones y tengas cinco regalos, regresa a cada habitación y entrega a cada personaje el regalo apropiado. Entonces serás recompensado con una habichuela mágica que cuando la arrojas en la tierra, te lleva directamente a la raíz del problema de Beanwick. Ten cuidado, porque si das a algún personaje el objeto equivocado se lo queda hasta que termines el puzzle de nuevo.

COMENTARIO



De todos es conocida la mediocre trayectoria de la compañía Hi-Tech, con programas de triste recuerdo como Harley Humongous, Tom y Jerry, Barbie, We're Back o el cartucho que nos ocupa, Mickey Mouse Ultimate Challenge. Este juego, aprendiz de educativo y maestro del aburrimiento, nos traslada al mágico mundo Disney, menos mágico que nunca, para plantearnos una serie de puzzles que no entretendrán ni al más torpe de la familia por su exceso de sencillez, dudosa jugabilidad y simpleza gráfica. En lo que respecta a tecnicismos Hi-Tech se ha conformado con la inclusión de un simple scroll parallax, un colorido limitado, simpáticos FX y una banda sonora ideal para que ronque un insomne. Hi-Tech se merecer, ahora más que nunca, una sonora pedorreta.



▲ Este ogro pasa totalmente de Minnie.

¡VIVA HENDRY!

Un millón de gracias a Mark Hendry de Dream Machines por este juego. Si lo deseas puedes llamarle al teléfono 0429 869 459.

GRAFICOS — 75

▲ Tanto los personajes como el decorado derrochan un gran colorido. No es lo peor del juego.

SONIDO — 79

▲ La voz del Pato Donald está muy conseguida.
▼ Todo lo demás podrían habérselo ahorrado.

JUGABILIDAD — 70

▲ Sencillo y fácil de jugar.
▼ Tanta sencillez cae sobre el juego como una losa.

DURACION — 55

▼ Si andas espabilado te acabarás el juego en unos veinte minutos (y eso en modo normal).

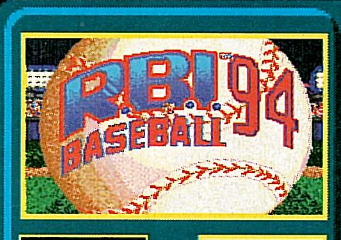
CALIDAD/PRECIO — 60

▲ Para los pequeños de la casa.
▼ Los demás será mejor que nos dediquemos a otras cosas.

GLOBAL — 62

Recomendable para los más pequeños de la casa. El resto de la familia hallará más diversión en cortarse las uñas.


SUPER
ESTE MES EN SUPER JUEGOS VERAS A MEGAMAN ELEVADO A SU MAXIMA POTENCIA EN SUPER NINTENDO, UN ESPECIAL DE 16 PAGINAS CON TODO LO QUE DESEAS SABER SOBRE DRAGON BALL Z. Y ADEMAS SI TE GUSTA EL VERTIGO COLOCATE EL CASCO. VIRTUA RACING TE ESPERA
EN TU MEJOR REVISTA.
JUEGOS
Nº 26 - JUNIO 1994 - 275 PTAS.
LOS
Super
Juegos
PREVIEWS
RANMA 1/2 4
SUPER BOMBERMAN 2
JUNGLE BOOK
KNIGHTS OF THE ROUND
F1-GP3
CLAYMATES
NBA ACTION'94
PINBALL WIZARD
SONIC SPINBALL
LAWNMOWER MAN
BATTLETOADS VS
VIRTUA RACING
WARIO LAND







TIPO DE JUEGO
DEPORTIVO

PRECIO 5 RUBLOS

POR TENGEN

DESDE QUE SALI DE CUBA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
DIFICULTAD: EXCELENTE
CONTINUACIONES: MEDIA
NIVELES: ¿QUE?
RESPUESTA: EXCELENTE

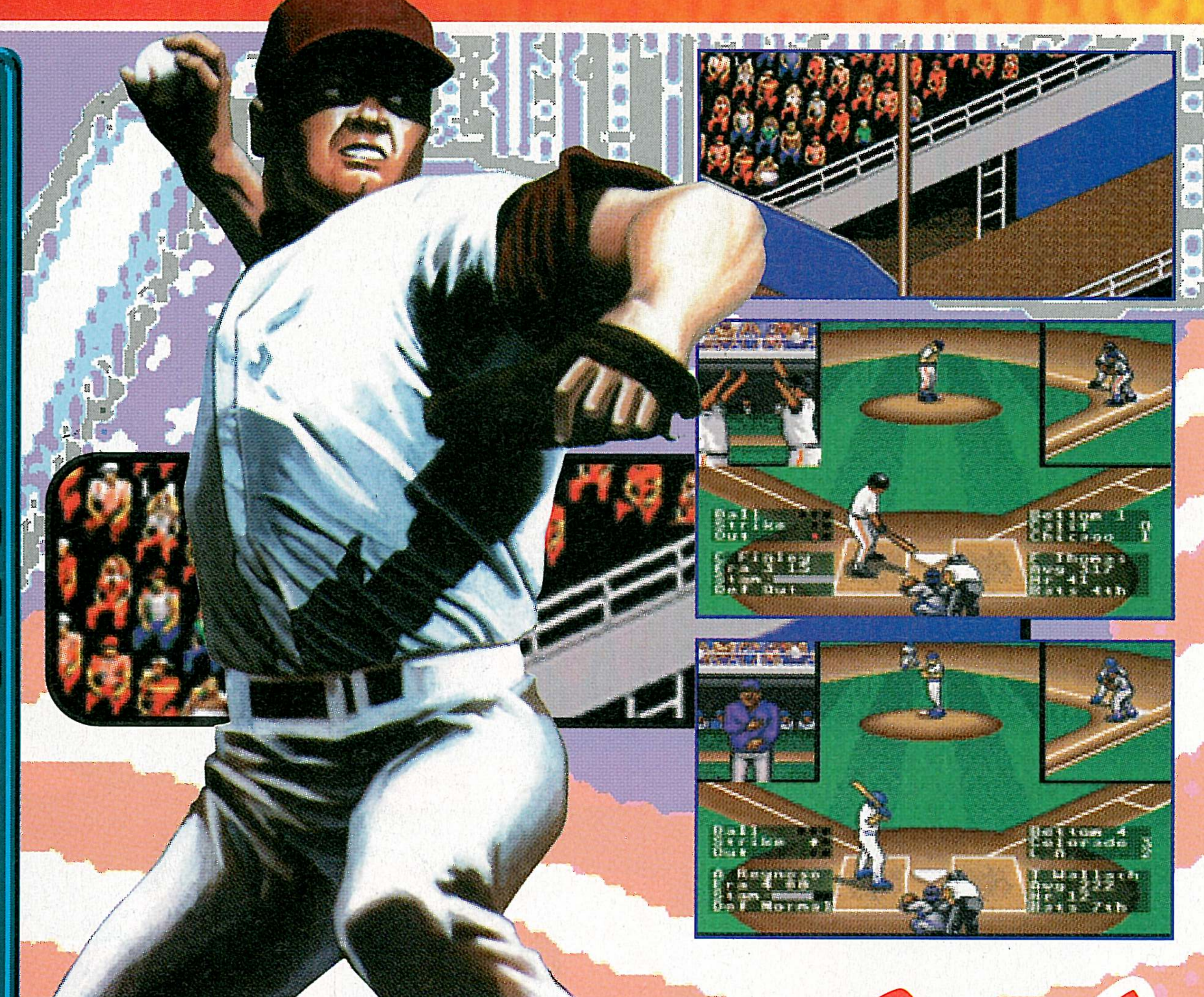
1ª PUNTUACION
GANAR DOS PARTIDOS

ORIGEN
Nueva entrega de la famosa saga de simuladores de Baseball de Tengen.

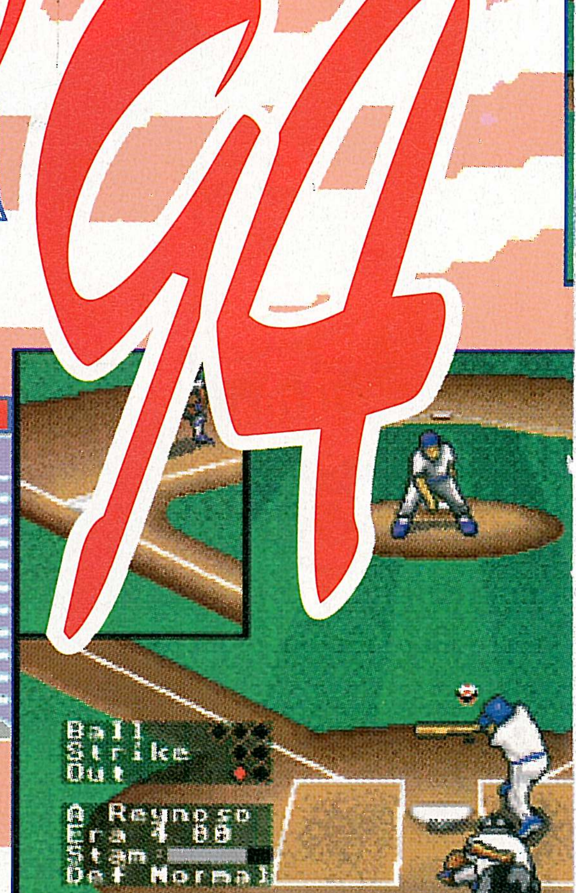
PUNTUACION



OBJETIVOS
Golpear la bola con un palo cilíndrico lo más lejos que puedas. Eso es el béisbol.



R.B.I. BASEBALL '94



Aunque el béisbol es un juego que es nuestro país no se conoce bien ni tiene una gran aceptación popular, en países como Estados Unidos, Inglaterra e incluso Japón está arrasando. Pero aun aquí, en cualquier esquina de algún colegio podemos ver a algun grupo de chicos y chicas jugando, por lo menos una vez al año. De esta forma se lo pasan bien: ñls chicos se ríen del modo de lanzar la bola de la chicas y ellas les critican por ser unos negados y no golpear la bola. Para que todos estén en igualdad de condiciones, la última edición de RBI 94 ha incluido todos los jugadores y equipos de la presente liga de baseball americana. Para que no falléis un lanzamiento ni un golpe con el bate.



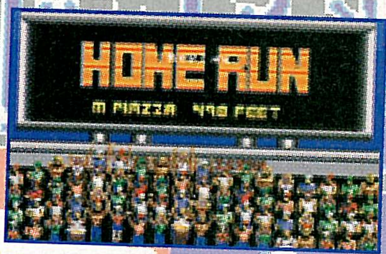
COMENTARIO



J.C. MAVERICK

El béisbol es un deporte de tradición yanqui, que no ha calado en otros países por pensar que tiene unas reglas complicadas (os puedo asegurar que son muy sencillas). Por eso os recomiendo este RBI BASEBALL 94, un magnífico simulador que os permitirá aprender a jugar a este deporte y que, a su vez, os ofrecerá las más complejas opciones cuando dominéis el cartucho. De todas formas, debo confesar que mi juego preferido de béisbol sigue siendo el mítico Hardball, aunque también es justo reconocer que RBI Baseball 94 posee un nivel de calidad algo superior a este.

SI SOLO PUDIERA...





RBI BASEBALL 94 respeta todas las reglas y movimientos del juego real. Tengen ha mejorado la animación de anteriores productos y ha añadido mayor realismo al juego. Las peleas son frequentes entre los jugadores rivales, es más facil robar bases, y una máquina lanzadora te permite practicar antes de comenzar el juego. Aunque lo mejor del juego es el modo Glory, con el que, en los partidos vitales, sólo con una carrera o con eliminar a un contario se pueda ganar.



Cuando un jugador falla se le pone en ridículo.



COMENTARIO



NEMESIS

Es una lástima que el béisbol no sea popular en nuestro país, porque si lo fuera podríamos disfrutar de títulos tan refrescantes como este nueva entrega de Tengen. RBI Baseball, contrariando la leyenda negra que pesa sobre el manejo de control en los juegos de béisbol, es de lo más jugable que he visto en mucho tiempo, y no presenta ningún problema a la hora de lanzar o batear. Por ello resulta recomendable tanto para los que se quieran iniciar en este deporte, como para los más expertos, gracias a su gama de opciones.

MAS FACIL TODAVIA

En el pasado, los juegos de béisbol no habían tenido mucho éxito debido a sus sistemas de control. Mientras que mucha gente sólo querría golpear la bola y salir corriendo, juegos como HARDBALL III hacen que el simple proceso de golpear la bola sea más difícil que averiguar la edad de Lola Flores. Tengen, en cambio, ha intentado que RBI 94 sea fácil de manejar, aunque todavía hay que tener un poquito de tacto para poder hacer un *home-run*, pero es casi seguro que podrás dar a la bola la primera vez. Lanzar tampoco es sencillo, pero con tiempo se puede controlar.





GRAFICOS — 86

▲ No hay ninguna novedad ni nada destacado, pero por lo menos está bien animado.

SONIDO — 72

▼ Brillan por su ausencia. Tan sólo unos pocos gritos del público y las usuales músicas de la intro y el menú.

JUGABILIDAD — 93

▲ Es el simulador de béisbol más jugable y divertido, en parte gracias a su sencillez de manejo.

DURACION — 84

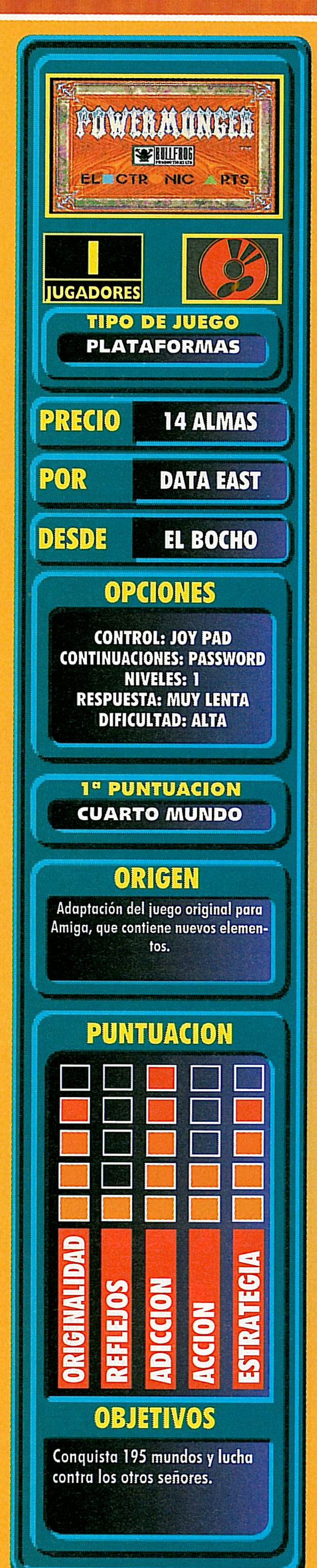
▲ Gran número de competiciones.
▼ Los que no conozcan con este deporte lo verán repetitivo y pesado.

CALIDAD/PRECIO — 87

▲ Lo mejor es su modo para dos jugadores.
▼ ¿En que se han usado los 16 megas?

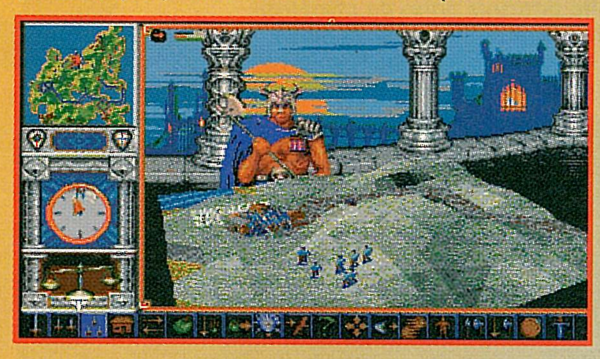
GLOBAL — 88

El simulador de béisbol más divertido y jugable hasta el momento. Imprescindible para fanáticos.



POWE

Esa rara especie de humanos que leen libros han conocido a través de ellos a grandes tiranos: Alejandro Magno, que conquistó la mitad del mundo 500 años antes de Cristo; Atila el Huno, a cuyo paso no crecía la hierba; oel Principe Vlad, opresor balcánico, que tenía como vicio empalar a sus víctimas presenciando su lenta y dolorosa agonía. ¿Captáis la idea? Todos ellos provienen de la antigüedad, donde la gente vestía lana y no nylon, y las batallas se hacían con lanzas y no con sofisticadas metralletas. Unos cuantos han intentado resurgir la moda por la tiranía en la era moderna (Hitler, Mussolini, Amin...) pero sus esfuerzos han sido generalmente un poco mal recibidos. Pero **Electronic Arts** se ha dado cuenta de que hay un mercado potencial entre los dictadores domésticos. Así que ha producido esté estupendo CD para que, en privado, puedas dar rienda suelta a tus peores instintos sin ofender al público, que ya tiene bastante con lo que tiene.



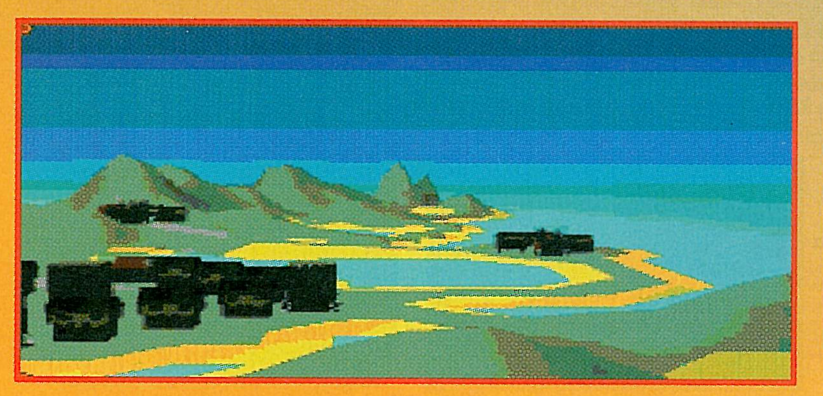
ULTRA AEREO

Un nuevo distintivo del juego es la vista aérea de cada uno de los 195 mundos. El vuelo fractal es impresionante por sí mismo, pero incluso más si tenemos en cuenta de que se trata de una verdadera representación en 3D del siguiente nivel, mostrando colinas, pueblos y torres. Sin embargo, aparte de crear la atmósfera del juego, no sirven para nada más durante el juego.

HERRAMIENTAS

Los asentamietos más grandes tienen talleres donde puedes producir objetos que te proporcionarán ventajas. Lo que la población produce depende de ciertos factores: proximidad a un bosque, altitud, proximidad al agua y presencia de pescadores o mercaderes. Si los varías, obtendrás bienes tan diversos como arcos, picas, arados, cañones y barcas. muy útiles para la batalla.





COMENTARIO



THANATHOS

La verdad es que nunca le he encontrado la diversión a este tipo de juegos. Siempre he considerado que el Poupolous era un ladrillo al que todo mundo ponía bien pero que nadie acababa jugando... en condiciones mentales normales, claro está. Por ello, no es que me haya hecho ninguna gracia esta nueva versión del Powermonger, pero al menos le reconozco un par de méritos. El primero es el gran número de niveles que tiene (más de 195) y lo segundo, que puede acabar siendo divertido si juegas como un completo déspota desde el principio de la partida. Por lo demás, un juego decentito que yo no me compraría nunca pero que tampoco llega al nivel de aburrimiento de otros.



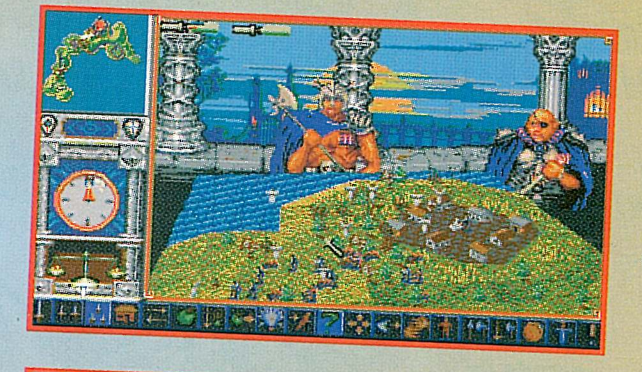
RMONGER

VIOLACIONES, SAQUEOS, PILLAJE

Las conquistas son desagradables. Primero tienes que convertir al pueblo en seguidores de tu causa. El icono para ésto simboliza un ataque, pero el resultado depende de la postura que adoptes. Los habitantes del pueblo resistirán o sucumbirán dependiendo de su lealtad. Una vez que has conquistado un pueblo serás dueño de su comida, gente y útiles, que pasarán a tu disposición. Puedes adoptar tres posturas: pasiva, neutral y agresiva.



▲ Concurso de gritos en Colmenar de Oreja.



A SUS ORDENES, MI CAPITAN

Las acciones se realizan a través de la barra de iconos situada en la parte inferior de la pantalla y son ejecutadas por tu capitán. Empiezas con un sólo capitán, que permanece detrás del mapa principal. Se muestran también el número de soldados, el nivel de comida y su salud personal.



▲ La Reina se parte el pecho a reir cuando conoce al que va a ser su consorte. Desde luego no es Stallone.

RENOVARSE O MORIR

La versión CD ha sufrido una renovación en la pantalla de presentación. La posición de las ventanas ha cambiado. La acción se centra en la pantalla principal, que representa al mundo desde un punto de vista isométrico. Los comandos para éste son los mismos, y permiten acercarse, rotar y moverse a través del mundo. Una nueva opción es el mapa principal que te otorga una excelente vista de reconocimiento de todo el mundo.





▲ "Donde el español no llega con la mano llega con la espada"

COMENTARIO



DE LUCAR

En línea de Populus, Power Monger es un complejo mundo donde tenemos que dirigir a un grupo de hombres valiéndonos de un sinfín de ítems y haciendo buena gala de nuestra intuición estratégica para resolver las papeletas planteadas por nuestros súbditos y los enemigos. Los gráficos son variados y ricos, y además contamos con un zoom y con rotaciones del terreno para aumentar la claridad. La crítica que suele hacerse a este tipo de programas es la lentitud del ritmo de juego, pero en cuanto se domina el manejo de ítems y avanzamos en la aventura, la acción cobra un interés y velocidad realmente importante. Los aficionados a los juegos estratégicos están de enhorabuena

GRAFICOS — 79

▲ El scaling y las rotaciones son buenas. Además, los iconos también son de una claridad meridiana.

SONIDO — 65

▲ La melodía de la intro, la única del juego.
▼ No hay música y ni una sola digitalización de voz en la parte de historia.

JUGABILIDAD — 72

▲ Hay un gran número de comandos de juego.
▼ La lentitud en todas las acciones del juego.

DURACION — 76

▲ Con 195 mundos que explorar, hay juego para rato.
▼ Cuanto más avanzas, más te aburres.

CALIDAD-PRECIO — 84

▲ Muchas más opciones que la versión para Mega Drive.
▼ A estas alturas está un poco añejo.

GLOBAL — 74

Si te gusta Populous o la estrategia, éste es tu juego. 195 mundos te esperan en uno de los juegos para Mega CD más largos aparecidos en el mercado.



HIGH SEAS HAVOC



1 JUGADOR

16 MEGAS

GENERO: PLATAFORMAS

PRECIO: 32 DOBLONES

POR: DATA EAST

DESDE: MAÑANA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: DECENTE
DIFICULTAD: ALTA

1° PUNTUACION

SEGUNDA FASE

ORIGEN

Una nueva mascotilla hace su aparición combinando las cualidades de anteriores héroes como Sonic, Mega Man o Joe Rigoli.

CALIFICACION



OBJETIVO

Guía al intrépido Capitán Havoc a lo largo de 13 niveles, con la intención de despacharte a gusto con el malo de turno: Bernard.

Los cuentos sobre el mar son historias terroríficas. Hablan sobre enormes bestias capaces de comerse un barco entero, sirenas que te atraen con sus mortíferos cantos y locos capitanes piratas que ofrecen a los tiburones oficiales de la armada inglesa como suculenta comida. Lo más normal es que estas historias recuerden las aventuras de patéticos personajes con una sola pierna, con un pendiente y predilección hacia los pájaros exóticos sobre sus hombros.

El último lanzamiento de **Data East** se basa en las hazañas de un joven y golfo pirata llamado Capitán Havoc, cuya tripulación ha sido raptada por su eterno enemigo, Bernard El brutal. Evidentemente, esta clase de comportamiento no es nada nuevo para un pirata como Bernard, pero esta vez sus actos tienen otra justificación más fuerte: el mapa del tesoro que Havoc oculta en alguna parte. De acuerdo con la leyenda (la contaba un borrachín en una taberna local), una esmeralda mágica que ofrece el control completo sobre los mares espera al que siga el mapa. Si controlas las técnicas de rescate de Sonic el Bucanero o Bubsy el Percebe, Havoc está preparado para llevar a Bernard a su terreno.





EN GUARDIA, VIL RUFIAN

Para aquellos piratas poco observadores puede parecer que Havoc está casi indefenso. Pero este aprendiz de Long John cuenta con una buena espada, aunque sólo puede ser utilizada cuando está dando un salto mortal (ten cuidado para marcar bien los tiempos). Además, Havoc es un poco más enérgico que sus rivales pata-palo y puede correr a lo largo de los niveles con más rapidez que todos ellos. Por supuesto, también es lo suficientemente hábil como para cargarse a todos los malos que aparecen en pantalla.



COMENTARIO

NEMESIS

Data East se apunta a la moda de las mascotillas con este extraño y curioso arcade de plataformas, al que se le ven las buenas intenciones, pero que pincha en un aspecto tan decisivo como es la jugabilidad. Desconozco si es debido a un fallo en el testeo del programa, o si el juego está hecho así a propósito, pero un plataformas en el que es casi imposible esquivar el contacto con los enemigos me parece un error imperdonable, que acaba por hundir al juego a pesar de su calidad técnica. Es una lástima, ya que HIGH SEAS HAVOC posee unos gráficos bastante buenos, llenos de colorido, y un correcto sonido, algo normal en las producciones de una casa tan prestigiosa como Data East. Esperemos que aprendan la lección y no vuelvan a caer en el mismo fallo.









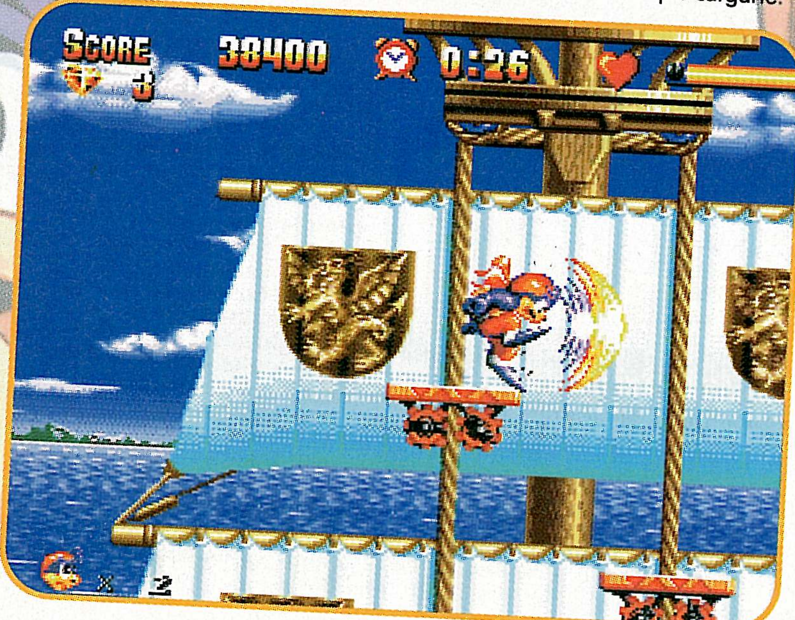
¡AL RICO ITEM!

Durante el juego hay un gran número de cofres. Cuando saltes sobre ellos, se romperán y mostrarán alguno de estos jugosos *power-ups*.
- Diamantes: Ganas un Punto Diamante. Si juntas 100 conseguirás una vida extra.
- Pierna de pollo: Recuperas la mitad de la energía.
- Jamón cocido: Recuperas toda la energía.
- Tesoro: 50 puntos para tí, miserable.
- Copa: Sólamente diez puntos.
- Botas: Havoc corre más si se las pone.
- Mini Havoc: Una vida extra, nada más.



¡MUCHO NIVEL!

Los 13 niveles de la misión de Havoc empiezan en las praderas de Cape Sealph y terminan con una batalla final contra Bernard en su fortaleza. Entre medias, Havoc lucha a través de niveles temáticos (incluyendo las obligatorias fases de fuego y hielo), cada uno de los cuales contiene malos creados siguiendo un estilo acorde con la pantalla en que nos encontramos. En el nivel acuático hay teda clase de bichos submarinos como pulpos (que a la gallega están muy buenos) o tiburones que, lógicamente, tendrás que cargarte.



◀ ¡Ay! ¡Ay! ¡Qué me caigo! No es fácil mantener el equilibrio sobre el mástil de un barco.

COMENTARIO



THE CHIP & CE.

Tras el éxito logrado con DASHIN' DESPERADOES, Data East ataca con un nuevo cartucho plagado de plataformas. La calidad de su predecesor, junto al prestigio de la la compañía, hacían prever un magnífico cartucho con motivos marinos. A ello colaboran los variados y cuidados gráficos que permiten vivir una aventura al más puro estilo de las películas de Erol Flynn. Sin embargo, los encargados de programar las aventuras del Capitán Havoc, no han calculado bien el nivel de dificultad de los enemigos, capaces de terminar con la paciencia, e incluso desesperar, al jugador más atrevido.

GRAFICOS — 84

▲ Los gráficos son bastante impresionantes. Todos, desde el sprite del protagonista hasta los vistosos decorados, están bien realizados.

SONIDO — 80

▲ A lo largo de todo el juego hay una buena música que ambienta perfectamente la acción del programa.
▼ Los efectos de sonido, por el contrario, son flojos.

JUGABILIDAD — 70

▲ Tan ameno como cualquiera de los cartuchos de plataformas para *Mega Drive*.
▼ Los enemigos son tan impredecibles como peligrosos.

DURACION — 65

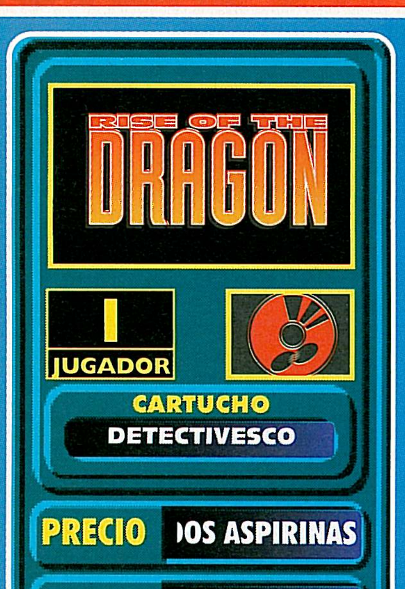
▲ Trece niveles repletos de enemigos diferentes.
▼ El altísimo nivel de dificultad que se aprecia en algunas partes del programa es realmente frustrante.

CALIDAD/PRECIO — 70

▼ Existen en el mercado decenas de juegos de plataformas mejores que este, bastante más divertidos y por mucho menos dinero.

GLOBAL — 71

Un nuevo ejemplo de como una dificultad exagerada puede arruinar un buen juego. Si te gustan las plataformas, debes probarlo; si no es así, dedícate a otra cosa.



CARTUCHO
DETECTIVESCO

PRECIO DOS ASPIRINAS

POR DYNAMIX

DESDE YA MISMO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA.
NIVELES: 1.
RESPUESTA: BUENA.
DIFICULTAD: MEDIA.

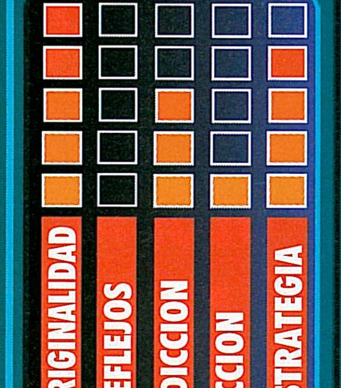
1ª PUNTUACION

VESTIRME YO SOLITO

ORIGEN

Adaptación De un videojuego aparecido en 1989 para Amiga y PC.

CALIFICACION



OBJETIVO

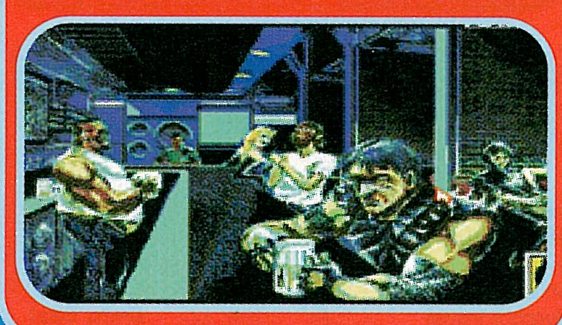
Averigua las causas de la muerte de Chandra, aún a riesgo de tu propia vida.

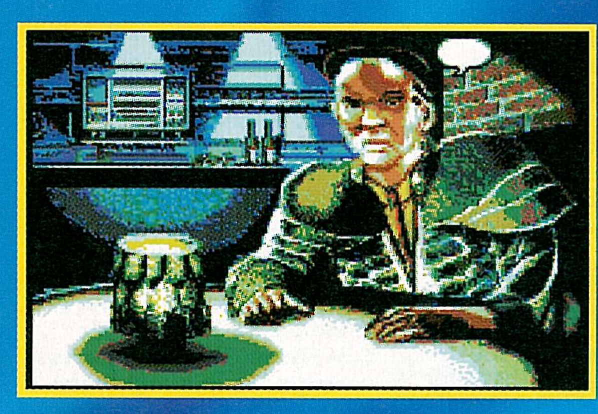
No es una experiencia agradable despertarse totalmente vestido en una cama desecha, especialmente cuando esto pasa con cierta frecuencia. Pero considerando los momentos que pasé anoche en la cúpula del poder, tuve suerte con llegar de una sola pieza al apartamento.

Perdón, ¿dije apartamento?, quise decir la caja de zapatos. De todos modos, me levanté, me lavé la cara y me dí una ducha rápida. Había tres mensajes en video teléfono. Uno de Karyn por haberla levantado, otro de algún tiparraco intentando vender volantes usados. Pero fue el último el que me espabiló del todo. ¡Por fin un trabajo! Algún niño con un padre rico lo compró mientras se metía en cosas que no debía. Él piensa que puedo ser el *pringao* que puede solucionarlo. Estoy emocionado.

¡QUE VIDA MAS PERRA!

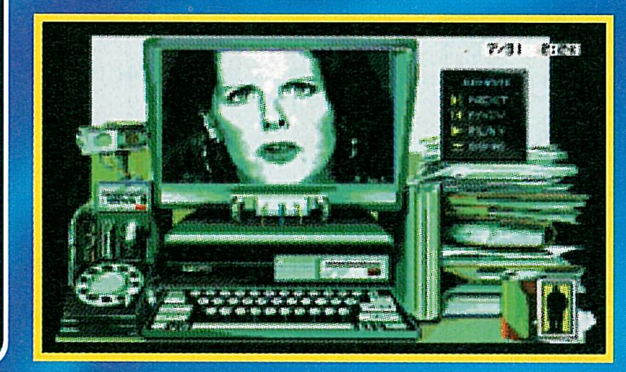
La ciudad donde se desarrolla la acción es un sitio bastante desagradable. Prepárate para caminar entre desechos industriales, basura humana y demas porquerías. Tendrás que viajar a traves de los túneles del metro, que son relativamente más seguros.



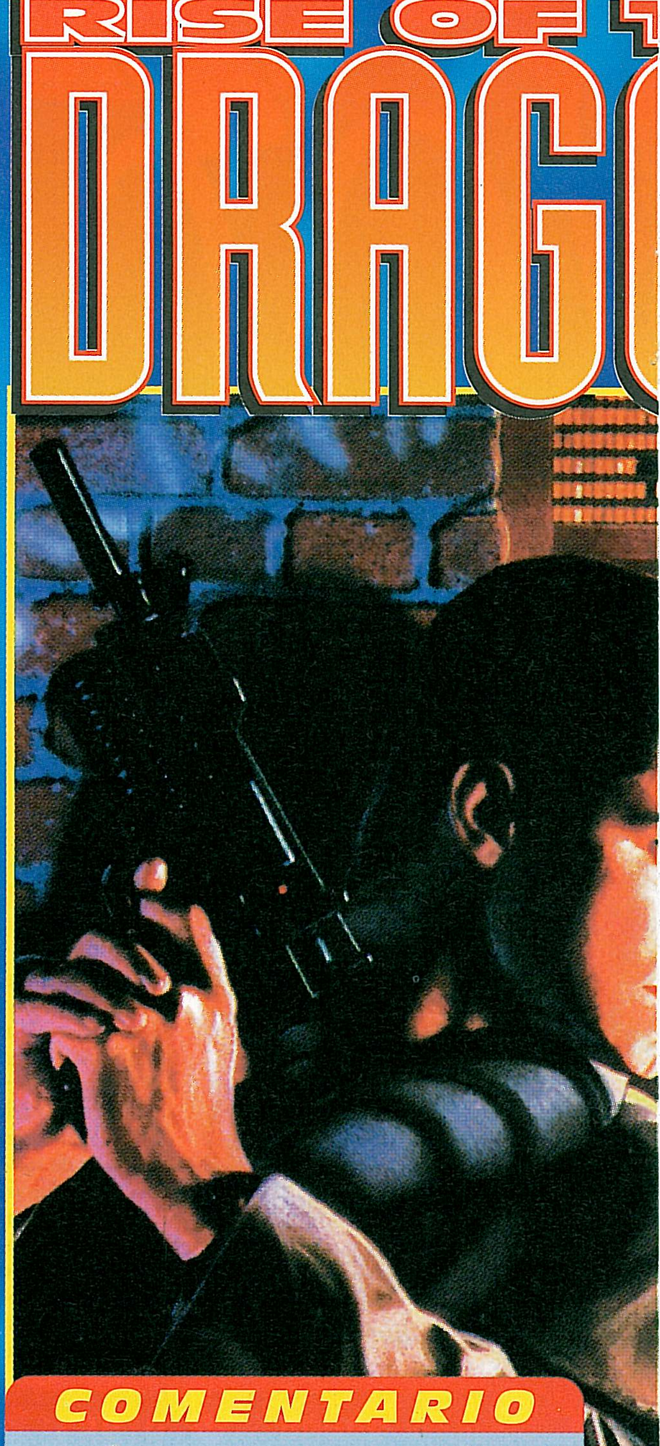


▲ *¡Qué pasa con mi hamburguesa!*

▼ *Némesis sólo liga por ordenador.*



RISE OF THE DRAGON



COMENTARIO



R. DREAMER

Una aventura para *Mega CD* que no está plagada de imágenes digitalizadas, ¡parece increíble! Por fin alguien se ha decidido a currarse unos gráficos geniales sazonándolos con animaciones para darle cuerpo a este excelente CD. Las escenas se ven complementadas con impecables digitalizaciones de las voces y sonidos de fondo. Todo ello consigue una perfecta ambientación para una hipotética era *cyberpunk*, plagada de personajes siniestros, calles oscuras que ocultan mil y un peligros, y todo aquellos ingredientes imprescindibles en una aventura que no es nada sencilla. Las diferencias con la versión de *Amiga*, aparte de una mejora en el sonido y una mayor rapidez de carga, son mínimas.



COMENTARIO



THANATHOS

Tenías ganas de probar este juego, sobre todo por la fama que tiene entre usuarios de Amiga. Y lo cierto es que Rise Of The Dragon es tan bueno como me habían contado. Una sola partida y te encontrarás sumergido hasta fondo en un universo *cyberpunk* tan denso como envolvente, del que no es nada fácil salir, gracias a la fantástica ambientación y a su sentido del ritmo realmente endiablado. Todo para ofrecernos una de las aventuras más maduras, inteligentes y emocionantes que he vista en consola. Recomendable a todas luces.

EN EL PUNTO DE MIRA

RISE OF THE DRAGON sólo esta disponible en el mercado de los importados. Pero el juego en sí se podría clasificar como 'para adultos', alimentado por un lenguaje un poco violento. Los policías de la moralidad probablemente gritarán a voz en grito que este juego no es recomendable para los niños, y puede que tengan razón.

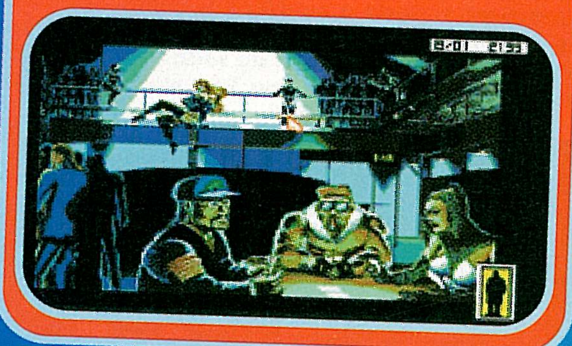


▲ *Los redactores de Mega Sega olvidan en este garito sus penalidades amorosas.*



TRIVIAL PURSUITS

Tu vida consiste en tres cosas: trabajar,ir a la bóveda del placer y Karyn. Puedes tener algo de las dos primeras, y tenerlo todo de la tercera. Karyn trabaja en el Ayuntamiento, con acceso a todo tipo de documentos, así que te conviene tenerla contenta. Por desgracia, eso significa no flirtear con ninguna otra mujer y no escaparse de ninguna cita. Pero el caso es tú la amas de corazón.



▲ *El de la gorra acaba de marcarse un farol.*





▲ *¡Que te pego, leche!*

INTERACTIVO

Como aventura interactiva, el juego utiliza un interfaz para señalar y pulsar. Los objetos son fáciles de coger para que luego puedas almacenarlos. Tendrás que hablar con gente y visitar lugares. El meollo del juego consiste en resolver rompecabezas y buscar pistas, pero no te olvides de que también existen peligros.



GRAFICOS — 88

▲ La estética en general está muy bien cuidada, sobre todo la ambientación.

SONIDO — 92

▲ Gracias a la tenología CD, tanto los sonidos de fondo como las voces son extremadamente nítidas.

JUGABILIDAD — 90

▲ Una de las pocas aventuras 'adultas' que se ofrecen a los usuarios de Mega CD.

DURACION — 86

▲ Rise Of The Dragon ofrece mucha emoción.
▼ Una vez acabado, el juego pierde todo su atractivo.

CALIDAD/PRECIO — 88

▲ Este juego es diferente a la mayoría de los lanzamientos realizados para esta consola.

GLOBAL — 89

Recomendado para los amantes del misterio, y para los que quieran algo más que los simples arcades.

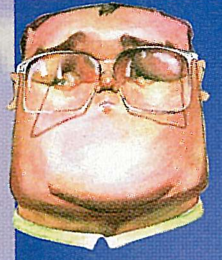
THIRD WA



La situación del programa THIRD WORLD WAR simula un escenario mundial con las fronteras actuales y en el que hay dos tipos de Estados. Por un lado, están las naciones industrializadas, 'el oeste', que tienen el poder económico del mundo. Por otro lado, están las que intentan extender su influencia, desarrollando nuevas armas y embarcándose en arriesgadas campañas. Las relaciones políticas internacionales están en la cuerda floja porque las estructuras de las superpotencias se están viniendo abajo. La antigua Unión Soviética está colapsada, y EE.UU soporta una gran carga financiera debido a su arsenal militar. La cuestión es sencilla: ¿serías capaz, como líder de otra nación, de aprovecharte de todos estos problemas, aunque esto llevase a una Tercera Guerra Mundial?



COMENTARIO



J. DE LUCAR

Jugar a las batallitas es un viejo vicio (otro, mucho peor es contarlas sin cesar), y las consolas no podían dejar de sucumbir a esta tentación. Este CD nos transporta a una hipotética Tercera Guerra Mundial en la que las potencias se disputan el poder y la gloria utilizando todo tipo de armas, desde las convencionales hasta la más demoledora de todas: el dinero. El juego, aunque gráficamente no es ninguna joya y el aspecto sonoro no pase discreto, resulta muy entretenido por su variedad en escenarios y contingencias. Su principal baza es la jugabilidad. Por ello los forofos del género deben incluirlo en su lista de retos a la espera de la próxima Guerra Mundial.

DIPLOMACIA

El mundo se ha dividido en 40 áreas, 16 de las cuales son las superpotencias que deben ser controladas. El resto de regiones son pasivas, perfectas para comenzar la conquista. Un modo de incrementar la cooperación o defender contra los ataques es firmar tratados.





WAR

COMENTARIO



NEMESIS

Confieso que, en un primer momento, Third World me pareció todo menos un buen juego. El aspecto gráfico es bastante mediocre, y si tenemos en cuenta que se trata de un juego para Mega CD la decepción es mayor aún. No podía estar más equivocado. Tras esta cutrería gráfica se esconde una excelente simulación bélica llena de pequeños detalles y opciones que, a buen seguro, va a volver locos a los seguidores de este tipo de juegos. En THIRD WORLD WAR podrás hacer de todo: organizar y armar ejércitos, invadir y anexionar países vecinos, crear equipos de investigadores para diseñar nuevas armas... Los únicos límites serán tu imaginación y tus escrúpulos.

MASH

Cuando invades otro país, y después de seleccionar tus fuerzas, la pantalla se convierte en un visor del campo de batalla, con el que se controlan las tropas. Destruyendo la oposición, se confirma la victoria.



▲ Flánagan, ¿has visto al enemigo?

¡DINERO, DINERO!

Controlar la economía de una nación es tan importante como conquistarla. Y estas conquistas se realizan como si fueran inversiones, utilizando el dinero de los Presupuestos Generales de tus Estados. El dinero siempre es necesario para financiar guerras y desarrollar armas.

GRAFICOS — 51

▼ Pobres de solemnidad, desde las pantallas estáticas hasta el tablero de juego.

SONIDO — 90

▲ Montones de buenas y animadas músicas que se combinan con espléndidas digitalizaciones de voz.

JUGABILIDAD — 87

▲ Gran cantidad de tácticas y estrategias con las que el jugador puede experimentar.

DURACION — 86

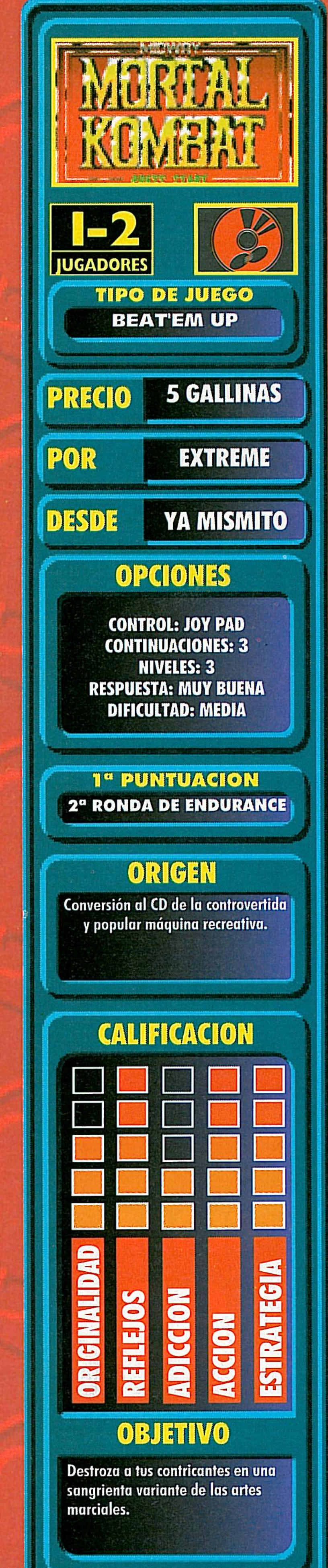
▲ Hay muchas naciones que conquistar y dominar mediante las más maquiavélicas estrategias.

CALIDAD/PRECIO — 88

▲ Toda la potencia de almacenaje y memoria del Mega CD al servicio de los juegos de estrategia. Un ejemplo a seguir.

GLOBAL — 85

Aire fresco en el mercado de las consolas, sobre todo en un campo tan poco cuidado como la estrategia.



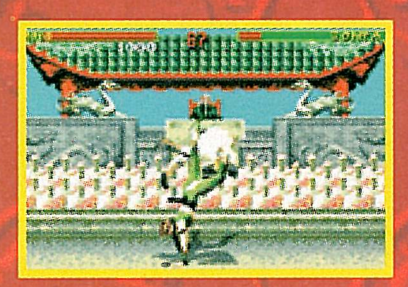
MORTAL KOMBAT

Lo calificaron como inmoral y vomitivo. Fue el juego que intentaron vetar. Pero ahora viene un temor incluso más siniestro, un programa que despliega una violencia sintetizada en el que los participantes no tienen ningún temor por su físico. Además no es necesario que digan que MORTAL KOMBAT es el peligro más significativo para la juventud desde la bomba atómica.

Por todo esto, sabemos que muchos de vosotros estaréis interesados en la versión para *Mega CD* que ha desarrollado Acclaim, que está terminada y preparada para barrer. Cualquiera que conozca un poco la moderna industria de los videojuego saber de las posibilidades del formato CD. MORTAL KOMBAT es el segundo *beat'em up one on one* más popular del mercado, y ha sido llevado a casi todos los formatos. ¿Pero, es tan diferente? ¿Deberían intentar consegirlo los usuarios de *Mega CD*? ¿Y si resulta que tienes la versión en cartucho? La elección es tuya, y nosotros sólo podemos darte unas claves.

SUB-ZERO ATACA DE NUEVO

La versión para CD del inmortal programa MORTAL KOMBAT ha aparecido fortalecida con trucos que reflejan el poderío del soporte digital frente a otro tipo de soportes que no son capaces de dar de sí más que este. Pero con mucho, lo mejor de esta nueva versión es el modo turbo, que incrementa la velocidad de los protagonistas considerablemnete provocando que hasta los expertos más consolidados en este tipo de lides las pasen *canutas* cuando se enfrentan a un programa como este. La ausencia total de restricciones en la memoria ha provocado que los programadores de este CD hayan podido desarrollar más animaciones y trucos que os sorprenderán gratamente en cuanto introduzcáis el disco compacto en su compartimento y encendáis vuestra **Mega CD.**



◄ Sonya practica el pino. Más bien parece una grulla.

▼ ¿Quieres casarte conmigo?









TIENE HASTA BANDA SONORA

La version para **Mega CD** de **MORTAL KOMBAT** empieza con una impresionante secuencia que ha sido extraída del anuncio que han realizado nuestros colegas ingleses sobre esta maravilla de los juegos de lucha. El programa dispone además de una asombrosa banda sonora a base de música *tecno-mákina* digna de las más afamadas pistas de las discotecas de moda de la *ruta del bakalao*. Por animación no será, desde luego.



Alguien está buscando una victima a quien machacar. Y yo quiero decir

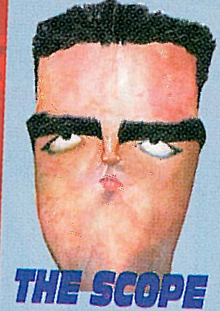
CUIDADO CON LA CENSURA

En Estados Unidos este juego ha sido catalogado como MA-17, siglas que significan que el programa no puede ser vendido a menores de 17 años. ¿A que no sabéis por qué?

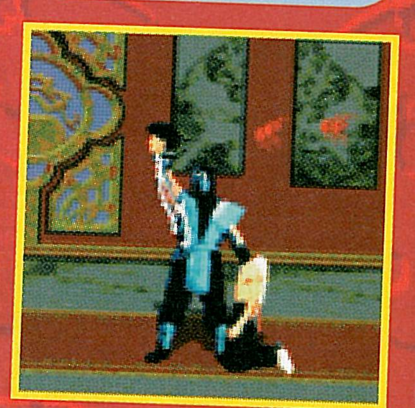
El caso es que las versiones anteriores del juego en cualquier tipo de soporte barrieron, no se sabe si porque los niños son unos angelitos, al fin y al cabo, sedientos de sangre, o simplemente por la publicidad que se le dio con tanta matraca de la fase *gore*. Nosotros desde nuestra humilde posición apostamos todavía más fuerte por esta versión en CD.



COMENTARIO



Los fanáticos de estos juegos tenemos hace tiempo el cartucho para Mega Drive en las manos y la conversión a consola de la segunda parte del célebre arcade en la cabeza. Esto quiere decir que este CD, aunque bien hecho, llega tarde. Nadie duda de que esta es la versión más cercana a la coin-up original y que posee unas excelentes intros y animaciones. Pero las mejoras no son tan abrumadoras como para gastarnos un montón de dinero en algo que seguramente ya tenemos. Si eres un fanático de MK y tienes Mega CD, no lo dudes y corre a la tienda.



¡Voy a perder la cabeza por tu amoooooor!

COMENTARIO



¡Por fín! Después de meses de sequía, en los que me he visto obligado a ver decenas de juegos babosos y cándidos, vuelvo a reecontrarme con el amor de mi vida: Mortal Kombat. Sangre, violencia y jugabilidad se vuelven a dar cita en una fabulosa conversión de la máquina recreativa que, aunque no presenta muchas diferencias con la versión cartucho, seguro que va a volver locos a los fans del original gracias a la incorporación de las intros originales de la máquina, además de unas cuantas sorpresas en forma de secuencias de Full Motion Video (FMV).

GRAFICOS — 92
▲ La animación de los luchadores es perfecta y no desentona con los detallados fondos.

SONIDO — 87
▲ Cantidad de digitalizaciones de voz y efectos.
▼ Algunos de los FX originales han sido omitidos.

JUGABILIDAD — 92
▲ Rápidez, y movimientos especiales a mansalva se alían en el coctel más violento que podáis imaginar.

DURACION — 93
▲ El modo para dos jugadores ofrece diversión "in eternam".
▼ Un poco fácil para un solo jugador.

CALIDAD/PRECIO — 82
▲ Tan bueno como el de cartucho.
▼ No utiliza para nada las brillantes cualidades del Mega CD.

GLOBAL — 82
Aunque sale a la calle con seis meses de retraso, MORTAL KOMBAT CD no os decepcionará en absoluto.

GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR







TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO 8 PALULUZES

POR EXTREME

DESDE MI BALCON

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA/ FACIL

1ª PUNTUACION
28,000

ORIGEN
Nuevo plataformas protagonizado por otro personaje de la factoría Disney: Goofy.

CALIFICACION



OBJETIVO
Recuperar unos objetos valiosos que han sido robados del museo de la ciudad.

El pobre Goofy atraviesa una mala racha. Una vez fue una gran estrella de Disney, pero por desgracia cayó en manos de la purga que llevo a cabo Michael Eisner. Como se suele decir, era carne de cañón. Asi que ahora es el conserje en el museo de Ludwig Von Drake. Y lo mas triste es que incluso puede perder este trabajo, puesto que el director del centro duda si el aparato "mano-extensor" de que hace gala concuerda con su tarea. Además, el rival de Goofy, Pete, ha desordenado totalmente los escaparates. Ha llegado el momento de descubrirle.

¡VAYA INVENTO!

El maravilloso aparato de Goofy es una mano extensible (con la que jugaban los niños de los sesenta cuando veían precisamente los dibujos de la celebérrima Walt Disney). La mano del perro orejudo puede ser utilizada para pasar por plataformas, empujar a los enemigos o cualquier cosa que se te ocurra para alcanzar el objetivo del juego.

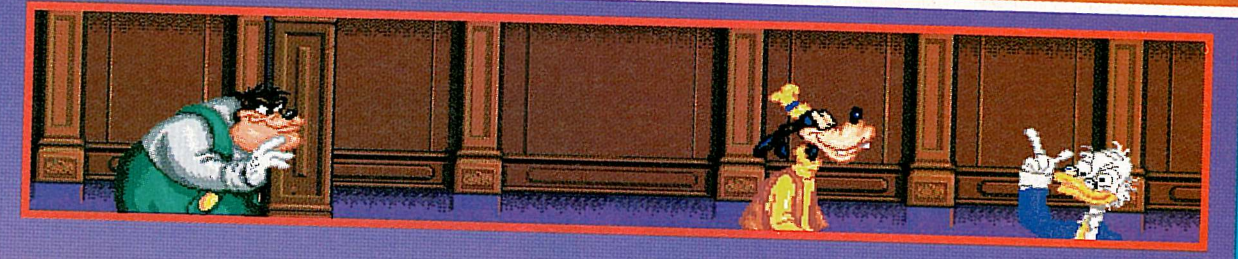
AMIGO O ENEMIGO

Para rizar el rizo, existen a lo largo de los niveles algunas ayudas realmente interesantes para Goofy. Al tocarlas hacen que su viaje sea mucho más apacible. Una de estas ayudas se esconde en una pajarería, que tiene en su escaparate un pareja de pájaros azules que hacen huir a los enemigos. Otra suelta una roca que vuela alrededor de Goofy y le ofrece protección. Al final de cada nivel aparece un cono de hojalata donde Goofy podrá echar algunas de sus bolitas de lentejuelas y conseguir bonus.

VIEJOS TIEMPOS

El museo está dividido en cuatro eras: Prehistórica, América Colonial, Era Medieval y el Salvaje Oeste. Todas estas áreas comparten características comunes y se juegan de una manera prácticamente semejante, pero los estilos cambian y los caracteres también, como los dinosaurios de la era prehistórica.



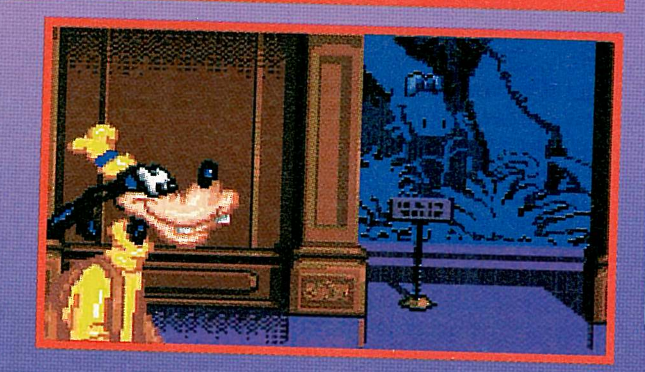




▲ Némesis también se lanza al cuello de todo lo que se mueve. Todas huyen.







COMENTARIO



THANATHOS

Desconozco la política de licencias de Disney, pero si estuviera en su lugar cogería al responsable de que hayan dado una licencia a Absolute y lo colgaría del palo de Mesana por los pulgares. No es crueldad, es sentido común, porque este es uno de los peores juegos para Mega Drive que recuerdo. Los gráficos son un amasijo de sprites carentes de toda gracia que revolotean por un decorado que casi no existe.Y eso por no hablar de la jugabilidad... Me he divertido más lanzando la caja del juego contra mi hermano que viendo a Goofy intentando dar algo de diginidad a este engendro.



▲ Goofy sobre Caffaratto, un maquetador que presume de ser el más rápido. Su mujer dice que le faltan megas de RAM.

COMENTARIO



THE SCOPE

¡Ya está bien! Vale que sean los personajes de Disney, pero va siendo hora de que las compañías se enteren que con eso no basta. Ultimamente está proliferando la tendencia a vivir del cuento: ahora voy yo, adquiero una licencia de un personaje carismático y ¡a vivir!. No es eso. La gente de Absolute, por lo demostrado con este cartucho, debería retornar a los cartuchos bélicos y dejar a compañías como Core que se dediquen a las plataformas. Lástima que Disney no exija unos mínimos niveles de calidad y que observe impasible como se *cargan* a algunos de sus personajes.



GRAFICOS
64

▲ Sprites graciosos y la marca Disney.
▼ Brillan por su ausencia los decorados.

SONIDO
79

▲ Los gritillos y bostezos de Goofy.
▼ La música es tan buena como tener un alacrán en los calzoncillos.

JUGABILIDAD
69

▲ El control es sencillo y no causa problemas.
▼ Penosa como un programa de Lauren Postigo.

DURACION
59

▼ ¿A donde se va estas alturas con tan sólo cuatro fases? Un poquito de seriedad, por favor.

CALIDAD/PRECIO
60

▼ ¡Atención papás! Una sola sesión con 'esto' y vuestro hijo cambiará la consola por los libros.

GLOBAL
59

Juegos así no deberían tener como protagonistas a personajes tan queridos como Goofy.



Bienvenido a Seattle, la cuna del *grunge*. La acción tendrá lugar en una ciudad posindustrial de los Estados Unidos. Seattle está situada en la costa del Pacífico, y este juego la convierte en el punto de encuentro de la cibertecnología, emergida en el Pacífico asiático.

Seattle tiene toda la pinta de una putrefacta ciudad de interior, con todo el suspense de los atracos, violaciones, y asesinatos. Mientras visitas sus *fascinantes* barrios, recuerda llevar siempre un arma cargada, por si acaso. Si te sientes con necesidad de más protección, podrás localizar y *alquilar* un gran número de shadowrunners . Desde los asquerosos salones de los barrios bajos de Seattle hasta los restaurantes mas lujosos, de todo corazon esperamos que disfrutéis con este juego.

COMENTARIO



Tras el excelente resultado de la versión para Super Nintendo, tenía ganas de ver cómo Sega versionaba el famoso RPG de Fasa Corporation a Mega Drive. Y lo cierto es que no les ha salido nada mal. Los gráficos, aunque un poco toscos y faltos de colorido, cumplen su función. Y es de destacar la gran ambientación de todas las fases, siempre bajo la estética visual del universo cyberpunk. La única pega que se le podría achacar a este Shadowrun es la inexplicable lentitud y pesadez de las primeras fases, pero en cuanto lleves unas cuantas partidas te verás arrastrado por su envolvente mecánica y los numerosos enigmas a los que hacer frente.

¡QUE DURA ES LA VIDA!

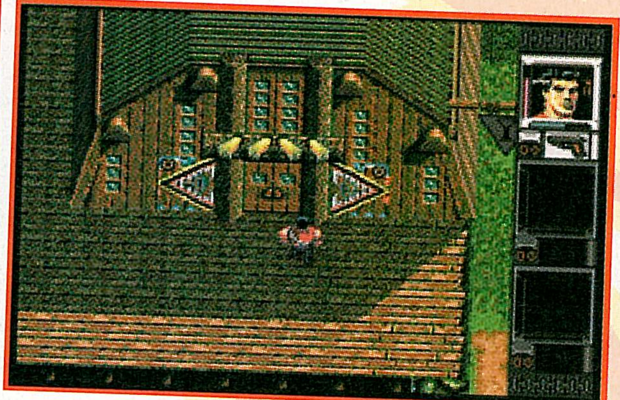
Hay varias maneras de ganarse la vida honradamente en este juego, Y el camino más facil es llegar a ser un Shadowrunner. Para lograrlo tendrás que contactar con gentuza de la peor calaña y en los sitios mas insospechados te ofrecerán hacer una *carrera*, como por ejemplo llevar un paquete o contactar con alguien. Una vez lo hayas acabado percibirás una determinada cantidad de dinero que dependerá de la complejidad de la misión que te hayan encomendado. Cuando tengas suficiente dinero, podrás alquilar un shadowrunner para que te proteja. Los que están disponibles suelen estar practicando la barra fija y el levantamiento de vidrio en los bares (el deporte local en Seattle).



LAZOS FAMILIARES

El argumento del juego viene dado por la muerte de tu hermano Michael. Irás haciendo progresos si sigues las pistas que te llevan a sus amigos. Pero, como siempre, para alcanzar esto necesitaras un *porrón* de dinero.





DOWRUN

LA VIDA EN LAS CALLES

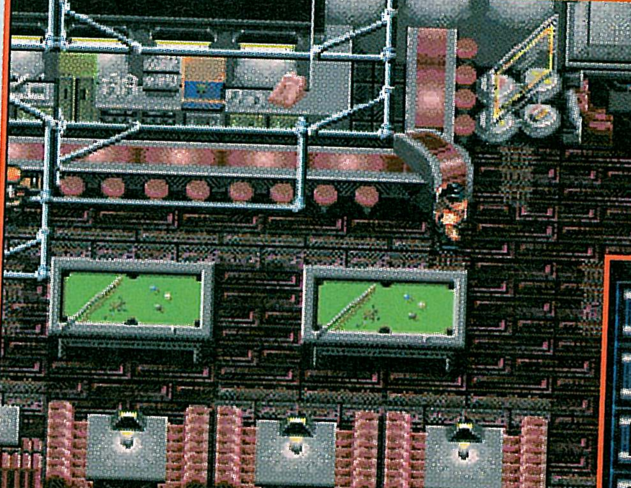
Es normal que en las calles aparezca algun loco con demencia senil que te intente matar para quitarte el dinero. No olvides llevar siempre un arma y conseguir dinero, porque cuanto más dinero lleves, más armas podrás comprar. En las tiendas también podras adquirir todo tipo de objetos contundentes como granadas, cuchillos y machetes. Cuando atacas, una banda aparece en tu contrario, el color representa la salud de tu contrincante. La tuya esta representada por otra banda situada en la derecha del panel. - Cuando esta se encuentra en su nivel más bajo te trasladan rápidamente a la clínica mas cercana.







▲ ¡Tú, que miras!



▲ No hay un lugar mejor para contactar con un shadowrunner que un bar.

▼ Aquí se seleccionan los programas.

COMENTARIO

I.M. PREDATOR

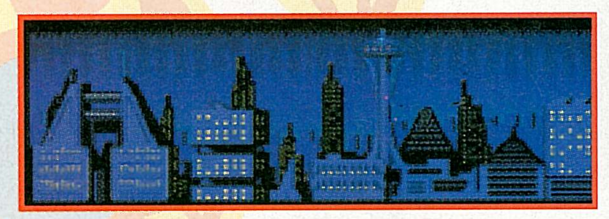
Sin lugar a dudas, uno de los juegos que más aceptación han tenido en los últimos años entre las gentes 'roleras' ha sido SHADOWRUN, el hit de FASA Corporation. Ya la primera incursión para SNES de la mano Beam Software tuvo legiones de adeptos, y ahora, la versión para MD, espectacular, muy cuidada y tremendamente respetuosa con el original, nos introduce en el mundo futuro de la Coporación con un planteamiento sencillo, de habilidad y enormes posibilidades inteligentes. El factor estrategia tiene cabida y la espectacularidad de los diseños permiten encumbrar a SHADOWRUN a lo más alto de a clasificación total. Una maravilla para adeptos e iniciados.



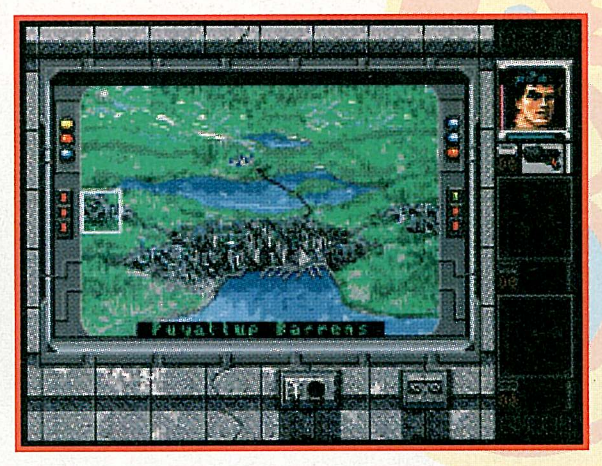
MEGA DRIVE REVIEW

INTERNET

Para acceder a la Matrix, un nuevo área del juego, es necesario haber conseguido un Datajack, un Cyberdeck y uno de los terminales de ordenador situados en Seattle.



▲ *Seattle tiene su propia línea del cielo.*





VIRTUALIDAD

Colócate un Datapack atravesando el hueso de la cabeza para tener una conexión entre el ordenador y el cerebro, y así poder ver la Matrix en realidad virtual.



EN LA MATRIX

Una vez dentro , la Matrix se muestra como una reja. Los caminos desde la entrada te llevan a los llamados ' nodos', cada uno de los cuales tiene su función. Selecciona un nodo y tu mente se moverá hacia él. Además, si está desguardado, podrás entrar y usarlo. Si un guardián aparece, tendrás que utilizar uno de los programas de tu Cyberdeck para entrar. Si fallas, serás expulsado de la Matrix y tu Cyberdeck puede resultar dañado. Pero no te olvides de que la parte vital del juego es la exploración de los nodos.

GRAFICOS — 80

▲ La atmósfera visual es impactante.
▼ Los escenarios exteriores son demasiado parecidos entre ellos.

SONIDO — 69

▼ Tanto la música como los efectos sonoros del juego no tienen nada de buenos ni de reseñables.

JUGABILIDAD — 83

▲ El juego en sí es bastante complejo, que no complicado o difícil de entender.

DURACION — 87

▲ Shadowrun ofrece, además de juego para un rato largo, un montón de secretos que descubrir.

CALIDAD/PRECIO — 86

▲ Es una buena compra por ser original y uno de los RPG menos plomizos y más jugables.

GLOBAL — 85

Un nuevo RPG que hará las delicias de los amantes de la cultura cyberpunk y de aquellos que busquen algó más.





1-2 JUGADORES	2 MEGAS
PRECIO	±5.000
POR	VIRGIN
DESDE	LA CHARCA
TIPO DE JUEGO	BEAT 'EM UP



▲ *Kasparov, io vienes o me largo!*

COMENTARIO



THE CHIP & CE.

La versión de BATTLETOADS para Game Gear dejó un buen recuerdo. Los mismos protagonistas vuelven a la carga en un cartucho con un argumento similar pero con características técnicas muy diferentes. Los pobres efectos de sonido, unidos a una lamentable jugabilidad hacen que cualquier parecido con la versión de Super Nintendo sea pura casualidad.

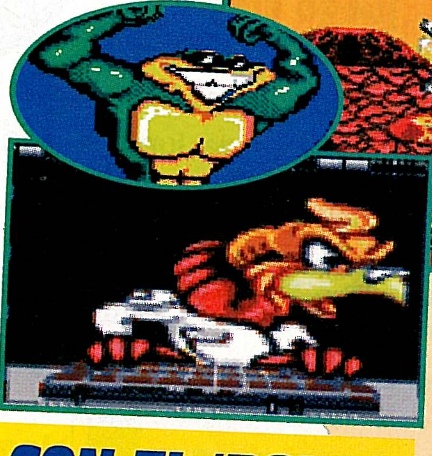
BATTLEMANIACS

Justicia, libertad, honor y palos. Este es precisamente el lema de los comandos anfibios que aun siendo realmente feos por fuera, tienen un corazón de oro.

En esta nueva aventura para Master System de los Battletoads, de la cual todavía no tenemos muchos datos y por lo que no podemos extendernos mucho más, nuestras queridas ranitas empiezan a hacer de las suyas otra vez. Lo cierto es que el poder verde cabalga de nuevo a lomos de una Master System.

LOS TIEMPOS CAMBIAN

Una característica propia del juego original y que ha sido utilizada en esta segunda aventura, es la variación de los géneros entre niveles. El cartucho en sí es un beat'em up de desarrollo horizontal, donde la monotonía de las pantallas se rompe con niveles como "el dardo descendente" y "el boliche".





COMENTARIO



NEMESIS

Es lo más patético que he visto en los últimos tiempos. Los gráficos son malos, el sonido es chicharrero, la jugabilidad brilla por su ausencia y eso por no hablar de los sprites de las Battletoads, más parecidos a los Nabucodonorsorcitos que a los protagonistas del juego original. En definitiva, todo un bodrio puro y duro hecho cartucho. Evítalo a toda costa.

CON EL 'POTRO DE VALLECAS'

El intenso entrenamiento de nuestros amigos en el gimnasio ha hecho que desarrollen unos músculos como los de The Scope. Todo este desarrollo muscular, y la variada elección de movimientos les va a servir a la hora de los palos. Tanto es así, que Poli Díaz, *el potro de Vallecas*, se ha hecho socio del mismo gimnasio.



GRAFICOS	62
Lo único que se salva son los sprites.	
SONIDO	48
La música es calcada de los Lemmings.	
JUGABILIDAD	64
Difícil y no muy jugable.	
DURACION	52
Muchos niveles, pero ninguno reseñable.	
CALIDAD/PRECIO	51
Esta entrega es una genuina patata asada.	
GLOBAL	54
Una secuela de las más lamentables. Una pena.	

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

NBA JAM

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 17 de Junio si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.



Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Población:
Provincia:
C.P.: **Tlf:**
Edad:
Modelo de consola:



TOP 10

MEGA DRIVE

1	VIRTUA RACING	SEGA
2	STREET FIGHTER II SCE	CAPCOM
3	SONIC 3	SEGA
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	NBA JAM	ACCLAIM
6	DRAGON BALL Z	BANDAI
7	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
8	ALADDIN	SEGA
9	STREETS OF RAGE 3	SEGA
10	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS

MEGA CD

1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	BATMAN RETURNS	SEGA
5	FINAL FIGHT CD	CAPCOM
6	MORTAL KOMBAT CD	ACCLAIM
7	DRACULA UNLEASHED	SEGA
8	DRAGON´S LAIR	READY SOFT
9	GROUND ZERO TEXAS	SEGA
10	YUMEMI MISTERY MANSION	SEGA

ESTRELLAS 6

Mega Drive

- ENEMIGOS FIN NIVEL: GUNSTAR HEROES
- ESCENARIOS: MARKO´S MAGIC FOOTBALL
- PANTALLA ESTATICA: SUBTERRANIA

Mega CD

- ENEMIGOS FIN NIVEL: BATMAN RETURNS
- ESCENARIOS: DRACULA
- PANTALLA ESTATICA: MORTAL KOMBAT

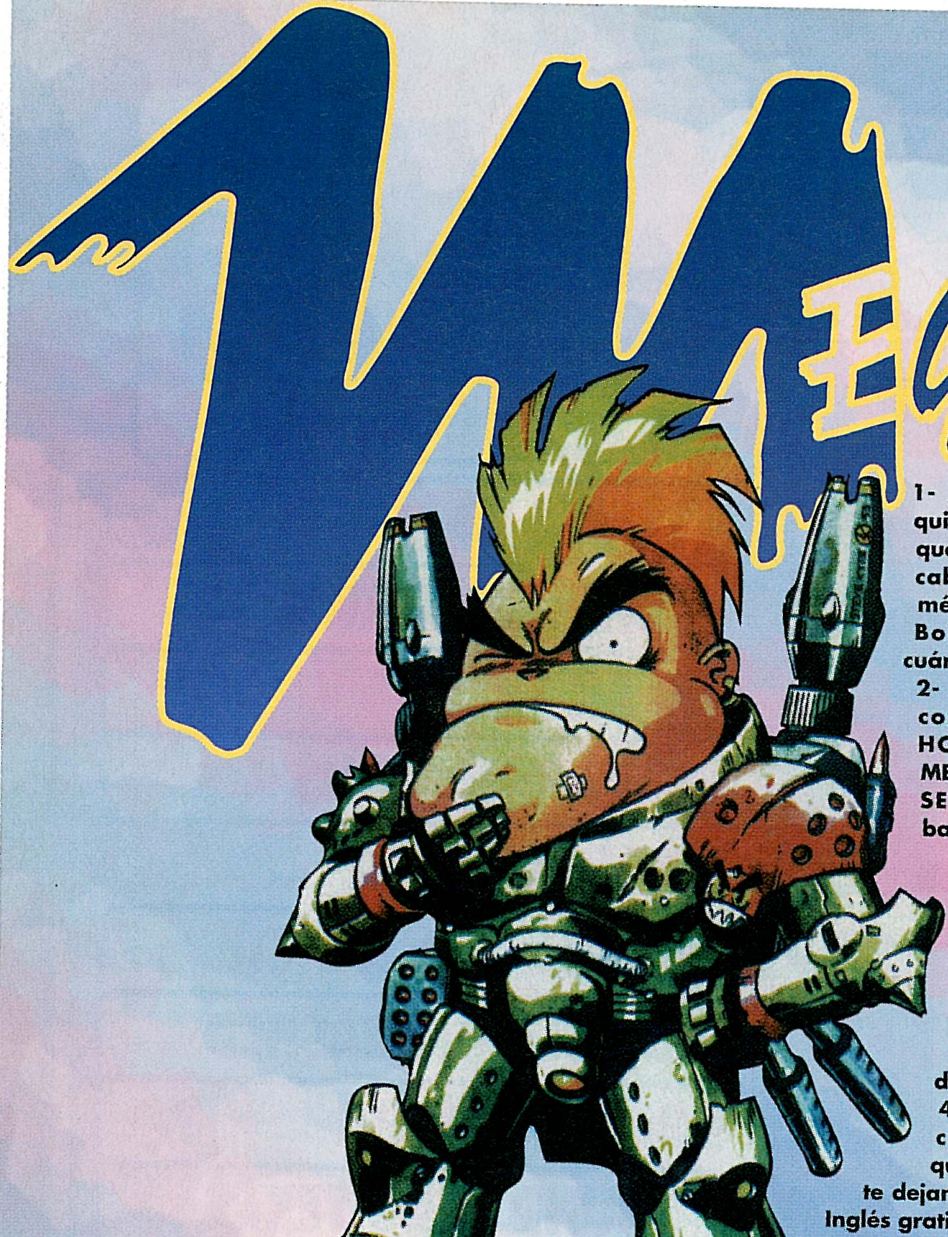
MASTER SYSTEM

1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS

GAME GEAR

1	SENSIBLE SOCCER	SONY IMAGESOFT
2	DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINE	SEGA
3	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM

MEGA GOLFO



THE BIG CAPULLO

¡Hola, Mega capullo! Espero que tengas valor (por no decir otra cosa) para responderme a esta carta y no me hagas como en las otras. Te escribo esta carta para recordarte que no eres más que una enorme bola de pús y mantequilla que se debe jubilar ya (por tus comentarios e insultos, los años te deben pesar). Pero también quisiera ponerte a prueba, a ver si me contestas estas preguntas (tranquilo, no son muchas, lo hago por no destrozarte las últimas neuronas que te quedan, ya sabes). Ahí van:

ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

1- ¿Eres así de desequilibrado mental porque te golpeaste en la cabeza o porque los médicos jugaron a la Bola Loca contigo cuándo naciste?

2- ¿Por qué te metes con revistas como HOBBY CONSOLAS, MEGA FORCE o TODO SEGA, cuando son bastante buenas y la tuya no es más que una puñetera "M" escrita en papel de water mojado?

3- ¿No te enseñaron las monjas a no insultar a los demás en público?

4- ¿Sabías que por cada cien cartas que te ponen a parir te dejan entrar en el Corte Inglés gratis?

5-¿Cómo tú y los de tu calaña podéis vivir con el peso de la conciencia, al publicar esta pseudo-revista?

PD: No te creas que he gastado una sola peseta en comprar esta basura literaria. Se la pillo a un buen colega de clase que no tiene otra cosa que hacer que comprar revistas como ésta, el club de la señorita moñis.

El capullín de los mares.

GOLFO: Ya sabía yo que esto no podía durar. Después de algunos meses libres de cartas de esquizofrénicos con la boca rebosante de estiércol, la paz se ha roto con esta tu carta, más digna de un chimpancé con paperas testiculares que de un ser humano, de esos que respiran y piensan. Mira, tío, me jubilaré el día en que el último cretino de la tierra (tranquilo, hay algunos más como tú sueltos por ahí) agonize en medio de un charco de sus propias babas. En cuanto a tus repulsivas preguntas:

1- Mira quién habló... ¡Si cuando naciste el médico te dió los cachetes en la cara, creyendo que era tu trasero!

2- JAMAS me he metido con MEGA FORCE. En cuanto a las otras, si sigues manteniendo que son buenas sólo veo dos posibilidades, que en realidad trabajas en alguna de ellas e intentas salvar tu pan de cada día, o bien que eres tan estúpido que te pueden dar la mayor basura y seguir tan contento.

3- Me enseñaron a respetar a las viejecitos, a las viudas, a los huérfanos y a los animalitos, pero de los cretinos consumados no me dijeron nada, así que... ¡a aguantarse!

4- En el Corte Inglés dejan entrar a todo el mundo, siempre que mantengan una correcta higiene. Si no me crees, prueba a lavarte los alerones y los zurraspones de tu pestilente rostro y verás con agrado cómo los guardias de seguridad te dejan entrar por fin.

5- Del mismo modo que tus papás pueden sobrevivir a la conciencia ciudadana por criar y mantener a semejante ejemplo de desequilibrio genético.

PD: Ya que no te gastas un duro en comprar esta revista, gástate al menos un poco de dinero en un paquetito de kleenex. Así dejaras de babear las cartas, tío asqueroso.

LA VIOLENCIA Y SU INFLUENCIA EN LA PSIQUIS Y COMPORTAMIENTO SOCIAL EN EL ADOLESCENTE PROBLEMATICO Y CARENTE DE AFECTO.

¿Que hay, Mega Golfo? Antes que nada decir que me gusta tu sección y la revista en general. Quería exponer mi punto de vista sobre la violencia de los videojuegos (espero no resultar tan pedante como el psicólogo que anteriormente lo hizo).

He oído hablar mucho sobre la vio-

lencia de los videojuegos y casualmente todo lo que mis oídos han recibido son tonterías sin esquemas. La gente, que no sabe nada acerca de los videojuegos, dice que nos engañan de mala manera ofreciéndonos gato por liebre (si es así, el gato está muy rico). Desde la aparición del **MORTAL KOMBAT** y sus dichosos *Fatality* la gente opina que los videojuegos provocan "un comportamiento agresivo y violento"
Yo, jugando al **MORTAL KOMBAT**, pelín bestia, y al **STREET FIGHTER II** no disfruto viendo sangre, y al terminar de jugar no me dedico a matar a nadie, porque creo que yo y todo el mundo diferenciamos la fantasía, como la de los videojuegos, de la realidad.
En el telediario hablaron sobre el **MORTAL KOMBAT**, que ha ocasionado muchas polémicas, pero nunca han hablado sobre las múltiples americanadas violentas que pueden verse de cuando en cuando en cualquier canal de televisión de esos que nos martirizan.

✉ *Ion Urcola (San Sebastián)*

GOLFO: Lo de la violencia en los videojuegos es un tema ya muy viejo, del que podría contarte cosas y cosas, pero que por falta de espacio te voy a resumir mi opinión en pocas líneas. Estoy hasta la punta del gorrezno de que un grupo de asnas con el cerebro podrido por un uso continuo de Manasul, lo que podríamos denominar como el frente belicoso-anormal, ataque continuamente a los videojuegos, en vez de proteger la cándidez inocencia de los pequeñuelos de otros peligros. ¿Por qué, por ejemplo, impiden que echen corridas de toros a las cinco de la tarde? ¿Acaso no es más salvaje ver desplomarse a un pobre toro en medio de un charco de sangre? ¿O ver al simpático Lorenzo Lamas pegándole un tiro al estómago a un tipo para que sufra más antes de morir?
En cuanto a lo de que los niños imitan el comportamiento que ven en los videojuegos... francamente, me parece una de las mayores chuminadas que he llegado a oir. Verán, señores: estúpidos siempre los ha habido y los habrá. El hecho de que alguien se tire por la ventana creyendo ser Supermán, no es por culpa de la película sino por la profunda necedad del individuo que consuma el acto. ¿Acaso algo le impide ver Mary Poppins y tirarse por la ventana del cuarto piso con un paraguas en el pie? Francamente, desconozco la noticia de que ningún niño le haya hecho algún *Fatality* a su hermanita, o que alguno se pintara de amarillo y fuera dando volteretas por el descansillo gritando que era Blanka, la bestia brasileña.
Dicho esto, creo que queda clara mi postura. Si alguien opina lo contrario, que me escriba y lo discutiremos... comprenderá lo erróneo de su postura.

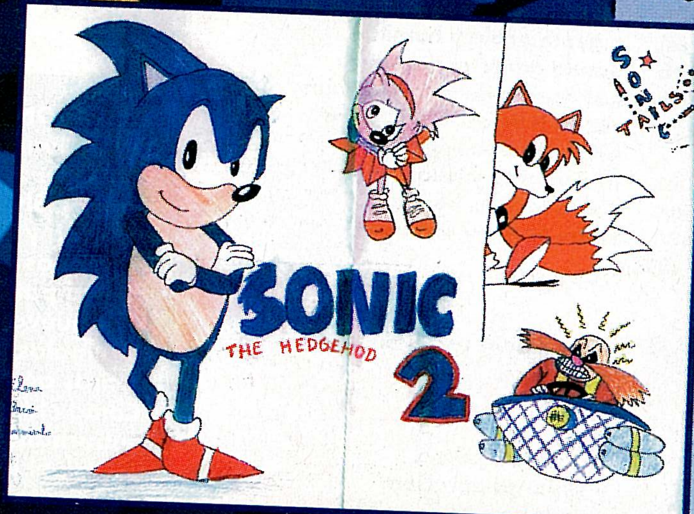


'MARDITOS ROEDORE'

Con la llegada del buen tiempo, las pequeñas plagas domésticas empiezan a propagarse por nuestros hogares a velocidades de pasmo, amenazando la supervivencia de la civilización occidental. Legiones de cucarachas, hormigas y chinches caucasianos aparecen por arte de magia entre las rendijas de las paredes, el cubo de la basura o la faja de la abuela. Pero este año una nueva clase de plaga se ha unido a la lucha: los Nintendos. Por suerte, THE EVA nos ha remitido desde L'Hospitalet de Llobregat la manera de hacer frente a esta nueva plaga.

THE SONIC FAMILY

Elena Burón nos manda esta personalísima versión de Sonic y sus colegas. Dejando a un lado la garbanzera tripa de Sonic, nos ha llamado bastante la atención la mirada vidriosa de Amy, víctima de una conjuntivitis febril, y la postura, entre juguetona y capulla de Tails asomándose por una esquinilla. Nota: atentos al diseño de la nave del Dr. Robotnik... he visto tazones soperos mas ergonómicos y realistas.



CARTA DE UN DESESPERADO

Mega Golfo:
Primero felicitarte por la forma en que te quedas con la gente, en especial con los usuarios de Nintendo.
Segundo, decirte que eres un poco fantasma, eres muy listo, pero el problema para los lectores es que no podemos quedarnos contigo porque no tenemos la oportunidad de volverte a contestar, si no ya verías tú, y si lo quieres comprobar escríbeme a mi dirección, mantendremos correspondencia y a la tercera carta dejarás el mundo de las consolas.
Tercero, he visto que llamas mucho tonta a la gente por usar cosas americanas con españolas, yo he jugado a muchos juegos de *Genesis* con y sin adaptador, y el único problema ha sido traducir el manual.
Bueno, espero contestación y supongo que para cambiar un poco te quedarás conmigo,pero mi oferta sigue en pie. Ahí va mi dirección:
Ctra. Antigua de Valencia nº 49.
6º Primera. Badalona.
08914 Barcelona

✉ *Jordi Relín Montilla*

GOLFO: Para empezar, yo me quedo con todos aquellos que van de listos, de duros o simplemente de enteradillos, sean de Nintendo,Sega o Purlom.
Segundo, como ya dije en una ocasión, no me gustan las relaciones a largo plazo, por lo que si queréis contestarme, me mandáis otra carta a la sección, sin más problemas. No es nada personal, pero antes de mandarte un carta dejaría que me hiciera la pedicura un mandril armado con una sierra eléctrica.
Tercero. Lo que quiero evitar, con todo el rollo de los adaptadores, es que algún membrillo ponga, en un lúcido momento de inspiración, el juego al revés, se cargue la consola y el cartucho, y que luego venga a llorarme.
PD: He publicado tu dirección

MEGA GOLFO

por ver si así haces algunos amigos, y me dejas en paz un rato.

ETERNAL PLOMO

Hola Mega Golfo, yo no escribo para meterme contigo. Estas son mis preguntas y comentarios:
1- ¿Por qué ya no publicáis la sección el rastrillo?
2- ¿Hay forma de pasarme la quinta fase del THUNDER FORCE II de *Mega Drive*? ¿Tienes algún truco?
3- ¿Cuántos ETERNAL CHAMPIONS va a sacar?
4- ¿Por qué publicas las cartas de los de la *Super Nintendo*? Yo creo que si tienen que publicar cartas para meterse con la *Mega Drive*, que escriban a revistas de Nintendo.
¡Tu sección y tus respuestas son las más cachondas!

✉ *David Ruiz (Barcelona)*

GOLFO: 1- Descubrimos que los lectores la utilizaban, en realidad, para citarse unos con otros, sin permiso de sus padres y cónyuges. Esto no es una revista de contactos, así que el que quiera buscar pareja, que se compre el Boletín Oficial Del Estado. Es muy divertido (sobre todo los chistes).
2- La verdad es que no tengo absolutamente nada. Ni el truco, ni el juego, ni hogar, ni amigos... ¡snif!
3- En un futuro próximo podrás ver ETERNAL CHAMPIONS SUPER MEDULAR CONNECTION (en el que algunos luhadores sufren innovaciones –Xavier aparece con sujetador y salto de cama–), ETERNAL CHAMPIONS PROSTATICS EDITION (con nuevas magias y fatalities) y ETERNAL CHAMPIONS & DOLPHIN: THE DREAM TEAM (por aquello de que los dos provocan la más profunda de las somnolencias).
4- Respondo las cartas de todos los que escriben: tengan una *Mega Drive*, una *Super Nintendo* o un SEAT 1430 con los tapacubos rosados.

SI LOPE LEVANTARA LA CABEZA...

Estando en mi casa
y viendo la revista Mega Sega
dime a caer en cuenta
que mi amigo el Mega Golfo
a voces casi pedía
algo de más ingenio
algo de más talento:
como mi noble poesía.

Lo siento por mi modestia
pero es que los pepineros
no somos como las bestias
que parecen escribiros
(cosa que a ellos agrada)
y luego en casa se amansan
cual fiera domesticada.

Lo siento por mi arrogancia
pero es que aquí en Leganés
en vez de tanto escribir
cartas de tan mal agüero
preferimos deleitar
a lectores con el verso.

Y tú golfillo no sigas
la estela de estos golferas,
no publiques, no requieras,
a estas mentes tan cuadradas,
que de ingenio tienen poco,
y de mierda van sobradas.

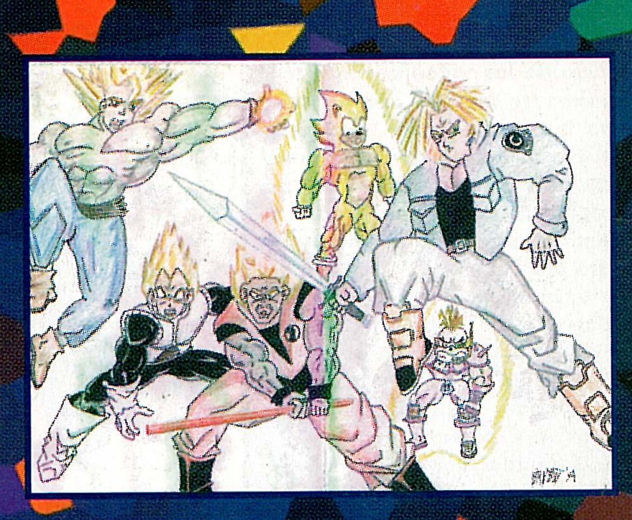
Y ya cambiando de tercio
hago una férrea defensa
de esto que llaman consolas,
y que dicen que es tan malo,
tan violento, tan sangriento,
tan osado y tan molesto
y yo pregunto y contesto:

¿De dónde salen estos versos,
de la nada, del infierno?
O acaso de esta, mi pluma
sujetada por mis dedos
llenos de callosidades
y de tardes sin ver cable
jugando a eso que algunos
llaman barbaridades.
Y termino ya diciendo
que hago un grande llamamiento
a lectores de cultura
a gente noble y humilde
dando advertencia futura
que en vez de tantos dibujos,
cartas mediocres y chorras,
predomine lo ingenioso,
lo divertido y jocoso
sobre toda la bazofia,
sobre lo feo y dichoso.

✉ *Rey de plumas.*

PD: Seguiré escribiendo en verso a tu sección.

GOLFO:
Tu plomiza poesía
y su larga duración
no me hace muy posible



¡VIVA EL AGUA OXIGENADA!
No lo voy a negar... ¡Yo también soy un Super Saiyan! (O Super Guerrero, Super Saiyayin... o como narices queráis llamarle). Por ello he decidido unirme a Son Goku, Vegeta y los demás en una loable misión: lograr que el Recreativo de Huelva o la Balompédica Linense disputen la Copa de la UEFA.

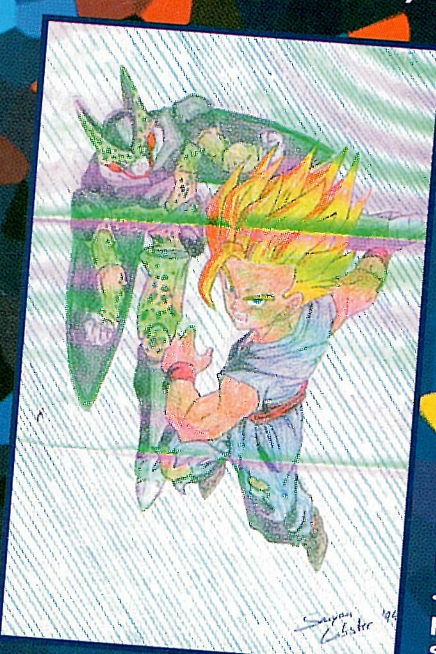


SON GOKU STALLONE
Juan Carlos Perazas es el responsable de esta interesante mezcla entre Son Goku y Sly Stallone (por aquello de la mirada perdida y estrábica). Entre los próximos proyectos de este singular personaje está la cuarta parte de Rambo, la sexta de Rocky y una nueva saga que llevará por título: "Sois tan malos y yo tan bueno que os voy a coser a tiros aquí mismo, pedazo de mamones". Como el título indica, se trata de un drama suburbano en el que el protagonista lucha contra el sistema social adverso, siempre dentro de una insustancialidad palpable y freudiana.



LA RUBIA DE FA

El frescor salvaje del caribe ha llegado hasta al mismísimo STREET FIGHTER II. Si no, echádle un vistazo a Vega (juraría que parece la modelo del famoso anuncio, pero con mejores medidas). El dibujo nos lo manda Cristina Moreno García desde Ciudad Real y me sirve para realizar dos preguntas vitales en mi azarosa vida: ¿Por qué casi todas las chicas eligen a Vega como objeto de sus dibujos?, y la segunda: ¿Por qué siempren le dan ese aire de nenaza de instituto? En serio, a este paso vamos a ver al pobre Vega con un precioso conjunto de falda ajustada complementado con bolsos y zapatos a juego.



LA FIEBRE DEL DRAGON

No podéis imaginaros la gran cantidad de dibujos sobre la Bola de Dragón que han llegado a nuestra revista. Tanto es así, que nuestro Redactor Jefe está pensando seriamente en utilizar algunos de ellos para decorar las invitaciones de su próxima boda. Eso sí, tras ponerle unos aritos y unas alitas a Son Gohan y sus chicos para simular que son tiernos angelitos... Hay gente que por ahorrarse un duro es capaz de cualquier cosa

una extensa contestación.

Desconozco la métrica,
no poseo tanta cultura,
pero, desde luego, te aseguro
que tu poema es una basura.

Así que no me vengas
con mediocres pareados
y versos sin inspiración,
que estoy de los listillos
hasta la punta del cebollón.

LUCECITAS DE COLORES

Hola Golfo:
Tengo una MEGA DRIVE desde hace algún tiempo. Llevo jugando a videojuegos casi dos años. Cuando juego parece que me duele la cabeza y tengo un ligero temblor de manos. Y algunos días he jugado como tres o cuatro horas sin pasarme nada. Y viendo la televisión tampoco me pasa nada. ¿Es normal lo que me pasa cuándo juego? ¿Crees que debería dejar de jugar? ¿Es epilepsia? Por cierto, ¿que pasó con Pako, Gus, Rafa y esta gente. ¿Los despidieron o qué?

✉ *J. J.*

PD: Contesta la carta, please.

GOLFO: Antes que nada, y hablando en serio, yo iría al médico para ver si tienes los síntomas de la epilepsia o no. En todo caso, no debes preocuparte, ya que este tipo de epilepsia casi siempre es debido a los destellos y juegos de luces que desprende el televisor, con lo que te debería pasar lo mismo cada vez que conectases ese juego. Como dato curioso te diré que mi redactor jefe sufre de los mismos síntomas, víctima de una afición desmedida por el Morapio y el vino de Cariñena.
En lo que concierne a los antiguos componentes de la revista, lamento comunicaros que el agotador viaje del pasado mes a las colonias de los Redactores Pandero, ha acabado con las ansias aventureras de nuestros compañeros. Esto, y el hecho de que la revista haya mejorado increiblemente desde su marcha, han acabado por derrumbar su equilibrio emocional y les ha empujado a la vida monacal, más concretamente al templo budista del Cerumen Congelado.

DETECTIVES DE BAJA ESTOFA

Orense, 8 de Abril de 1994.
Estimado Golfo (¿deberíamos decir Némesis?):
Somos un par de aficionados al noble arte del videojuego que comenzamos hace años, cuando los ordenadores de 8 bits eran "máquinas alucinantes" y otras maravillosa similares (¡ah, qué tiempos aquellos).
Con el tiempo hemos terminado por jugar con la *Mega Drive* es lógico, no nos íbamos a quedar jugando con un *Spectrum* o un *MSX*; de modo que comenzamos a leer algunas revistas que nos parecían y nos parecen estupendas (ya sabes cuales, ¿verdad?). Poco tiempo después apareció en el mercado español un plagio disfrazado de una de ellas. A nosotros nos hervía la sangre cada vez que veíamos a los "listillos" de HOBBY CONSOLAS, pero os hemos perdonado vuestra pasada incompetencia al ver que habéis mejorado mucho (pero mucho mucho) y que vuestros sustitutos son aún peores de lo que nunca pudísteis ser (sobre todo el capullo ese que contesta las cartas). Como podéis ver, ahora leemos MEGA SEGA.
Continuando con nuestros recuerdos, aquellos eran tiempos en los que se podían encontrar unas pistas maravillosas e inspiradísimas denominadas "Hobbytrucos", insertadas en el comentario del juego y que revelaban grandes verdades que, ¡oh maravilla!, cualquier persona medianamente capacitada (sólo había que saber leer) podía descubrir en el manual de instrucciones del juego en cuestión.
Bien, ahora te estarás preguntando por qué te hemos contado semejante historia, ¿no es así?. Es muy sencillo, parece que las malas costumbres, como las malas hierbas, son difíciles de erradicar, y así, en el número de abril de vuestra, por otra parte estupenda revista, se podía encontrar en la sección de "Trucos Némesis" un estigma del pasado en forma de códigos para el cartucho DRAGON´S FURY que, ¡casualidad!, aparecen en las últimas páginas del manual de dicho juego. Además, por si eso fuera poco, el manual sigue siendo más completo, ya que contiene un código más. Por otra parte, en la misma sección, se repiten trucos que ya habían sido publicados meses atrás en vuestra revista, no hay más que ver el primer truco de la sección, el de ALADDIN. ¿Es que volveremos a ver trucos del estilo "pulsad A para disparar y usad el control direccional para moveros por la pantalla..."? ¿Vuelven los viejos tiempos al igual que vuelven los pantalones acampanados (¡Dios mío, que horror!) ¿O quizás es que sólo se trata de una venganza, como sugiere el truco de la sección?

PD: Hablaste demasiado al insultar a todos menos al pardillo ese de Némesis. Ahora ya sabemos que tu fuerte está en consultar cartas, pero una sección de trucos te viene grande.

MEGA GOLFO

PD2: Un apunte para vuestra sección Flashback: el juego OUT RUN salió en todos los sistemas, incluido el *MSX*; esto es para vuestra información.

✉ *Alejandro y Jose*

GOLFO: Antes de nada, quisiera puntualizar que esta carta iba dirigida en un principio a la sección ¡Una de Gambas!, pero su extensión e interés me han obligado a incluirla dentro del consultorio. Hecha esta aclaración, voy a responderos punto por punto:

1- En todo el tiempo que llevo haciendo esta sección me han llamado un gran número de cosas (macarra, lerdo integral, puerco arrogante, engendro seborreico...) pero nunca, nunca, me han llegado a comparar con el narigón... digo Némesis. El hecho de que en cierta ocasión le pusiera mejor que al resto de sus incompetentes compañeros, no quiere decir que yo sea él, ni mucho menos. ¿Acaso creéis que soy tan estúpido de descubrirme de una manera tan lamentable? Será mejor que dejéis de jugar a ser la señora Marple y os dediquéis a la vivisección de hormigas, porque en esto de la deducción no tenéis ni la mas chicharrera idea.
2- Estoy de acuerdo con vosotros en lo del bajón de calidad del consultorio de Hobby. Es una pena cómo el viejo Yen, cuya salud y capacidad mental se vio irremediablemente mermada por años y años de existencia y una inexplicable afición a comer semillas para pájaros, contesta a las cartas de una manera tan aséptica y hueca, esquivando cualquier pregunta que suponga un uso excesivo de sus denostadas neuronas. Ahora tan sólo queda esperar a que jubilen a semejante trasto y logren reclutar a alguien que esté a su misma altura. ¿Qué tal un chimpancé sabio?
3- Desconozco de qué manera hará el narizotas de Némesis su sección de trucos, pero lo que sí os puedo asegurar que hacer una sección de este tipo no es nada fácil por tres cosas fundamentales: primero, recordad que esta es una revista sólo de consolas Sega, lo que limita bastante el campo de acción; segundo, los trucos son comprobados concienzudamente por lo que algunos como el de CASTLEVANIA de *MD* (que no funciona ni a la de tres, y que ha sido publicado en gran número de revistas) acaban publicándose en SUPER JUEGOS o en otros ejemplos de prensa amarillesca; y tercero, porque en esa sección se reciben menos cartas que en el club de fans de Olga Ramos. ¡A ver si mandáis algún truco, hatajo de cobardes!

PD: Lo del DRAGON´S FURY ya lo sabíamos, pero los metimos en atención de aquellos como vosotros,que en vez de comprarse los juegos, los roban de la tienda mientras fingen buscar el último LP de Juanito Valderrama.

LA MASTER DIGITAL

Hola Mega Golfo. Me he enterado de que va a salir un *Mega CD* para la *Master System II* y quiero que me respondas a estas preguntas:
1- ¿Cuántos *bits* tendrá?
2- ¿Los efectos sonoros de los juegos serán buenos?
3- ¿Saldrán algunos de estos juegos: SONIC CD, FINAL FIGHT, BATMAN RETURNS Y JURASSIC PARK?
4- ¿Cuánto costará?
5- ¿Cuándo pondrán más detalles en la revista MEGA SEGA?

✉ *Tamaurú Quevedo (Gran Canaria)*

GOLFO: En el momento de leer tu carta me asaltaron dos terribles dudas: O bien me que me estés tomando el pelo de la manera más descarada o, por el contrario, que eres el resultado de una ingesta masiva de Petas-Zetas, por parte de tu mamá, en pleno periodo de gestación. Como creo que la segunda opción es la más factible (sobre todo por tu tosca escritura), te contestaré con la mayor dulzura y comprensión. Que le vamos a hacer... yo soy así de bueno.

1- 64 *Bit* para las funciones del procesador; 22 *Bit* para los gráficos y sonidos y 3 *Bit* para el sonajero interno.
2- Serán totalmente espectaculares gracias al nuevo conector *MIDI* instalado en la salida de joystick.
3- El primer lanzamiento será la ansiada segunda parte de ECCO THE DOLPHIN. Circulan rumores de que Sega, para tal ocasión, está planeando una promoción especial con Bodycare para sacar a la calle un pack de lanzamiento que incluirá el cartucho, una almohada Butterfly Pillow, y unas cuantas cajas de simpatina para aguantar por lo menos hasta la segunda fase del juego.
4- El precio oficial es en Dinares Sudaneses, pero a ojo te podría decir que serán unas 72 pelas. (IVA e impuesto de matriculación incluidos).
5- Cuando nos sobre algo de espacio y queramos perder el tiempo con mentecatos de tu calibre.

IGNORANTE DE LAS CONSOLAS

1- Te envío esta carta para hacer una crítica constructiva sobre el reportaje de tu compañero José Luis Sanz sobre el pésimo Spectrum. En el reportaje se decía que la compañía Konami nunca había producido un juego directamente. ¿Cómo se puede decir tamaña majadería? Konami produjo todos sus juegos exclusivamente para el sistema MSX y MSX2 en forma de cartucho. Hot B, Namco, y Telenet se volcaron con este sistema (MSX Turbo R), todavía vigente en Japón y que supera con creces a cualquier Amiga o Atari ST que se precie.
2- Aparte del MSX2 tengo una Mega Drive y quisiera saber si acoplándole el Mega 32 y el Mega CD es compatible con la Saturn. ¿En qué formatos saldrán los juegos para Saturn? Creo que si son en cartucho no se podrán poner en la Mega Drive.

✉ *Francisco Montes Alcaraz (Cartagena)*

GOLFO: ¿Tienes la vista tan perdida como el insigne Fernando Trueba o es que lees la revista después de beber tu correspondiente botella de cazalla? Quiero pensar que tu ofuscada personalidad no te incite a desmembrar insectos para luego excitarte con su agonía. ¿A que has pensado más de una vez que habías tirado el dinero en tu MSX2 y lo podías haber invertido en lencería fina para monas?
1- Si mi compañero dice que Konami no prudujo juegos PARA SPECTRUM directamente es porque fue así. ¿No te has dado cuenta que el reportaje es sobre el magnífico e inolvidable Spectrum y no sobre el baboso MSX o MSX2? A ver si la próxima vez, doña Francisquita, pones atención y no te dejes llevar por esos instintos animales que te hacen perseguir a las chiquillas de tu instituto por los pasillos... que te conocemos perfectamente.
2- Si acoplas el Mega 32 al Mega CD lo más seguro es que puedas ver realizados tus sueños más íntimos, con imágenes tridimensionales y sonidos jadeantes como imaginas en tus más oscuras perversiones. El formato será CD con toda seguridad. Francisco, no te creas nada, porque después de elegir un MSX2 como ordenador... Bueno, con esto ya está todo dicho.

¡UNA DE GAMBAS!

LOS BUSCADORES DE GAMBAS

LA TERCERA EDAD DE YEN

Saludos, Megagolfo:
De nuevo The Terror From Outer Space aterriza en esta fantástica sección esperando ser de utilidad.
¿Te sabes el último chiste de Yen? Dice que no se puede jugar con un amiguete a la vez en el LETHAL ENFORCER de ***MD***, desmintiendo así que la opción de dos jugadores sirva para algo.
Y otro más de Yen (gracias a él podrías poner un *Especial Gambas Starring Yen*): ante la dificilísima pregunta de si saldrá GOLDEN AXE, THE REVENGE OF DEATH ADDER para ***MD*** (el GOLDEN AXE II de las recreativas) va y contesta que salío hace meses bajo el nombre de GOLDEN AXE III. A veces pienso que tendría que darse un paseito por alguna sala recreativa para que vea en qué se diferencian estos dos juegos y, de paso, que busque la recreativa del ROAD RASH.
Sólo me queda despedirme con un saludo de tu admirador extraterrestre.
The Terror from Outer Space.

Golfo: Como ya dije el número pasado, hay que comprender y respetar al pobre Yen, de igual modo que se respeta a una vieja cupletista, de esas que todavía creen que están en la brecha, ofreciendo allá donde van un espectáculo tan patético como bochornoso. En cuanto a lo del LETHAL ENFORCERS, me sorprende incluso que sepa que se puede jugar con pistola... me apuesto lo que sea a que se tiró las primeras dos horas apuntando a la pantalla con el dedo, en un vano intento de interactuarse con su viejo televisor de ocho pulgadas, marca "Jobbymantha". De lo de GOLDEN AXE III no te digo nada porque la evidencia habla por sí sola. ¡Anda Yen, vete a la camita, venga, deja de tocar las castañuelas!...

Hola de nuevo, y bienvenidos a una nueva entrega de ¡Una de Gambas!... la mayor pesadilla de cuantos trabajamos en un medio tan querido y susceptible de atraer a los mayores inútiles de la galaxia.
Han tenido que pasar tres meses para que la competencia empiece a temblar por sus propios y, hasta ahora, consentidos errores. El 'prestigioso' equipo de Nintendo Acción, encabezado (al FRENTE) por su 'k-herido' director, ha tenido a bien mencionarme en un espacio de su 'revista', amén de los chicos de Hobby Consolas que, aterrorizados por verse incluidos en esta vuestra sección, se han apresurado a mostrarnos sus fallos antes de que lo hiciéramos nosotros. Peculiar comportamiento en un vano intento de salvaguardar el cada vez más escaso prestigio de su 'publicación'.
A pesar de todos los infieles, seguid mandando vuestras gambas a ver si entre todos conseguimos desenmascarar a los impostores...

¿GAMBAS PROPIAS?

MEGA SEGA

Preguntas y Respuestas
Nº10

Ante la pregunta de un chaval sobre si habrá una segunda parte de FLASHBACK, el 'enteradillo' responsable de la sección contesta:
"Vas de listo, pero acabas de caer, FLASHBACK ya era la segunda parte de un juego que se llamaba ANOTHER WORLD. ¡Llegas tarde muchacho!.".
No es por nada, pero...¿cómo se puede llegar a ser tan ingenuo de decir que FLASHBACK es la segunda parte de ANOTHER WORLD, cuándo van a sacar un juego en ***Mega CD*** en el que vienen ANOTHER WORLD y el nuevo ANOTHER WORLD II juntos? Yo creo que antes de contestar a las preguntas habría que consultarlas con gente que entienda ¿No?
Alberpower (Alcorcón - Madrid)

Golfo: Llegados a este punto, me gustaría aclararos que el nuevo equipo de MEGA SEGA no es responsable, en manera alguna, de los incontables fallos anteriores al Nº11. Hasta la llegada de éstos, el responsable de la revista era mi buen amigo O.D.M. (más conocido en círculos profesionales como O-kita-R El Cascacartuchos, por su contínua afición a tronchar los plásticos con el codo y orejas), que en estos momentos trabaja en la acera de enfrente... ¡en nuestra competencia vamos!, sí, la que os imagináis, la nunca bien ponderada Todo Sega.

P.D.: Desde aquí queremos hacer extensible nuestro agradecimiento a O.D.M., si no fuera por su generosa aportación a la competencia no podríamos hacer posible esta sección. Gracias amigo, compadre, ¡HERMANO!.



NINTENDO ACCION ENTRA EN EL BAILE

NINTENDO ACCION
Pag. 18. Sección: ¿Estás de moda?
Esta Out: **"El Mega-pluff de la revista esa..."**

Golfo: ¡Qué sarcasmo! ¡Qué sentido de la ironía! Me gustaría felicitar al responsable de este desternillante y ocurrente juego de palabras (Mega-Golfo Mega-Pluff). ¿Lo cogéis? ¿A que es genial? Ahora comprendo el talento y la calidad que destila **Nintendo Acción** por todas sus páginas. Con genios como este en nómina es fácil hacer una revista así. ¡Tendrían que hacerle jefe de sección! ¡Qué digo jefe de sección, DIRECTOR (a lo mejor ya lo es)!
Sobre el comentario... ¿qué queréis que os diga? Resulta todo un privilegio no estar de moda en una revista de la categoría, credibilidad y gusto de **Nintendo Acción** que, tras su último 'lavado de cara/frente', ha aumentado sus ventas entre el gremio de pescaderos (dicen que es ideal para envolver besugos y angulas de marca).
PD: En vez de criticar a las revistas que nada tienen que ver con las consolas **Nintendo**, preocuparos de no meter la gamba del modo en que lo hacéis
¿Cómo se puede decir en la seccioncilla esa de Next Level que el SLAM MASTERS de **Capcom** está en un 75 % de desarrollo cuándo ya se puede conseguir en todas las tiendas de Japón (bajo el nombre de MUSCLE BOMBER) desde hace varias semanas?
¡¡Incompetentes!!



GAMBAS OFICIALES

DOUBLE DRAGON II
Game Boy
Acclaim

Reverso de la carátula:
"Para vencer **los nuevos enemigos feroces, resueltas** a destruirte, se necesita tu **destreza luchadora** más **moderna**. Cuando buscas al **reo verdadero** hay que **batallar** en **los lugares espantosos", "No metro** esta seguro cuando **estas canallas** suben al tren" o **"Afila tu habilidad** antes de **entusiarmarse** sobre este **hombre grosero** con sierra de cadena".

Golfo: Por una sóla vez, y sin que sirva de precedente, me he atrevido a poner la carátula de un juego de ***Game Boy***, para que podáis apreciar el grado de cutrería lingüística, fruto de una loca tarde degustando todo tipo de Licores y vinos de Cazalla, a la que llegan algunos traductores extranjeros en un vano afán de hacernos comprensibles sus pensamientos. "Er niño de la Charca" traducía mejor. Palabra.
Esperamos vuestras carroñeras misivas indicándonos todos los errores lingüísticos que encontréis.



DORAEMON

En esta nueva edición de Flashback, y tras la buena acogida que tuvo entre nuestros lectores el comentario sobre RANMA 1/2 para ***Mega CD***, hemos decidido dedicar este espacio a otro gran juego para ***Mega Drive*** basado en un manga y que también permanece inédito en Europa: **DORAEMON**.

El célebre personaje creado en 1970 por Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko, más conocidos como Fujio F. Fujiko, ha protagonizado un gran número de juegos para consola, aunque ninguno de ellos ha visto la luz en Occidente. El único que "llegó", por decirlo de alguna manera, fue el **DORAEMON** para ***PC Engine***, aunque sólo mantuvo su desarrollo, ya que el juego sufrió mil transformaciones (como cambiar el sprite de Doraemon por un hombrecillo de lo más soso) hasta llegar al mercado americano para recibir, al final, el nombre de CRATERMAZE.

La versión para ***Mega Drive***, que es la que nos ocupa, salió al mercado japonés a principios del año pasado, y mantiene el mismo desarrollo plataformesco de las entregas para ***Super Nintendo*** y ***PC Engine Super CD ROM***, aunque con algunas diferencias. Los gráficos, como podéis ver, tienen un colorido asombroso y a pesar de su aparente sencillez, demuestran el buen trabajo de los programadores de **Sega** a la hora de adaptar los personajes de la serie al cartucho. El que más gana en este aspecto es sin duda Doraemon. Pocas veces tendréis la oportunidad de ver un sprite tan gracioso y con tal lujo de detalles. Doraemon corre, salta, trepa, y agarra a sus enemigos, mientras nos va deleitando con algunas de sus frases más célebres, digitalizadas de la voz original de la serie de televisión. El juego es tremendamente adictivo y divertido, como todos los arcades de plataformas, con siete fases, a cual más variada, repleta de enemigos. El único fallo que habría que achacarles a los programadores es la excesiva sencillez de los primeros niveles, pero es algo completamente comprensible si tenemos en cuenta que el juego ha sido diseñado para los más pequeños. Los mayores tan sólo deben acudir a la pantalla de opciones (en japonés, eso sí) y subir el nivel de dificultad al máximo. Sólo así se puede sacar partido a un juegazo como este.

De nuevo otro buen juego que se queda en tierras niponas, sin que nada podamos hacer, y de nuevo regresa la duda: ¿Es justo que el público europeo se pierda buenos títulos como éste, tan sólo porque no es una licencia de recreativa o porque unos señores han decidido que no debemos disfrutar de él? Mientras esto no se resuelva, juegos como RANMA 1/2, DORAEMON o el legendario SNOW BROS seguirán siendo sueños lejanos en la mente de los usuarios de ***Mega Drive***.



MEGA DRIVE
SEGA-1993

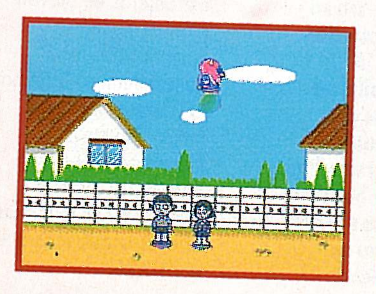
EL LADRON DE ENERGIA

La intro del juego nos narra los malvados actos del despreciable Fulano Rojezno, un repugnante ser de otro mundo, que se está dedicando a absorber la energía de toda la gente del barrio, con fines perversos y licenciosos. La cosa pasa a mayores cuando los siguientes en caer son Nobita, Suneo, Shizu y Chaian, ante la mirada atónita de Doraemon. Este, sin perder un instante sigue a Fulano hasta su guarida, con la misión de destruir la gigantesca esfera de energía que ha creado encima de la ciudad y poder liberar a sus amigos. Siete peligrosos mundos le esperan. ¿Podrá salvar a Nobita y sus amigos?



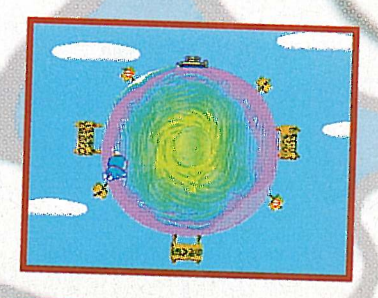














LAS SILLAS MUSICALES

El final de la séptima fase le deparará a Doraemon el enfrentamiento con todos los jefes de fin de nivel. En esta ocasión hay que participar en un arriesgado evento: las sillas musicales. Doraemon y los siete jefes tendrán que moverse por la pantalla hasta que la música deje de sonar, momento en el cual todo el mundo deberá ocupar uno de los siete podios. El más lento se quedará sin sitio y será eliminado. Así hasta que tan sólo queden dos participantes y un sólo podio. Os recomendamos que, debido a su peligrosidad, no llevéis a práctica este arriesgado juego si no es ante la presencia de una persona adulta.

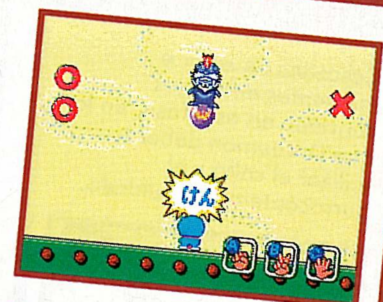






PIEDRA, PAPEL O TIJERA

El ambiente festivo y gamberro de Doraemon también alcanza a los duelos con los jefes de fin de fase. En vez del acostumbrado combate a golpes o disparos, Doraemon deberá arriesgarlo todo y participar de uno de los juegos más peligrosos y salvajes de todos los tiempos: piedra, papel o tijera.



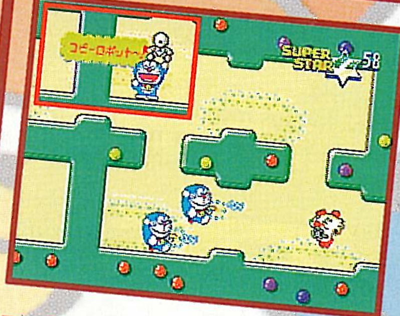






UN GATO DE ACCION

Doraemon es capaz de hacer de todo, desde colocarse su famoso gorrocóptero y pulular libremente por las fases, hasta duplicarse para ser más efectivo, pasando por una extraña llave de cuerda que le hace, durante un breve espacio de tiempo, inmune a cualquier ataque. Y eso por no hablar de su gran habilidad a la hora de trepar, correr o planear. Doraemon no le teme a nada ni a nadie (excepto a los ratones), y está dispuesto a todo con tal de rescatar a Nobita.





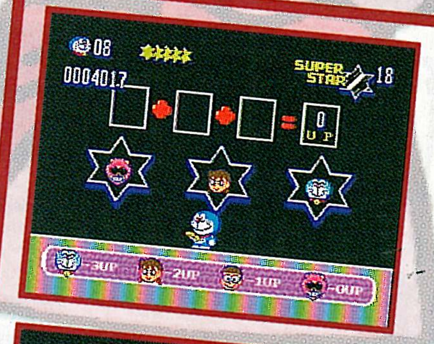


UN PACK DE BIGOTES

El lanzamiento de Doraemon en Japón fue acompañado de un fabuloso pack donde además del juego, los fans de Fujio Fujiko y los coleccionistas en general, podían encontrar un plumier (con lápices y goma), además de un lujoso manual de instrucciones repleto de ilustraciones.

LOS BONUS

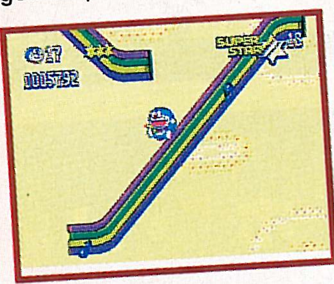
Las fases de bonus son auténticos remansos de paz, donde, además de recuperar el resuello, Doraemon podrá conseguir un buen número de vidas extra.
Las hay de dos tipos: las primeras sólo son accesibles desde las puertas rojas, y Doraemon ha de jugárse el todo por el todo en una variante de las populares máquinas tragaperras. Las segundas se consiguen una vez que el jugador ha conseguido al menos 77 estrellas.

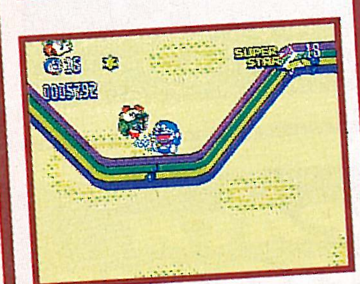


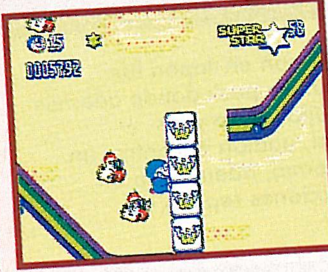


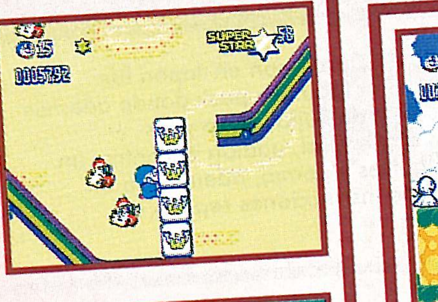
FASE 2
MUSIC WORLD

Cascadas de color e insistentes enemigos conviven en esta fase, en la que Doraemon deberá utilizar el salto y el gorrocóptero con cuidado.

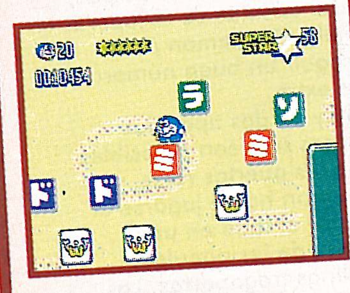


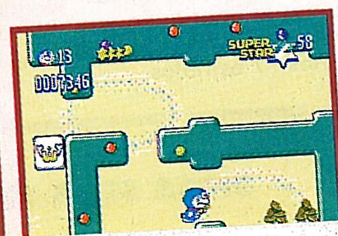




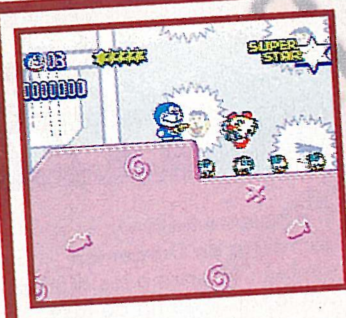




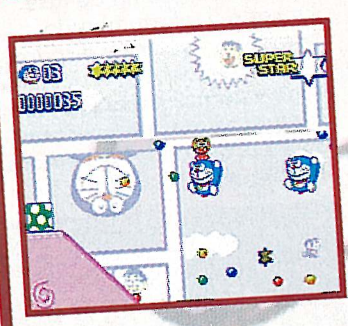


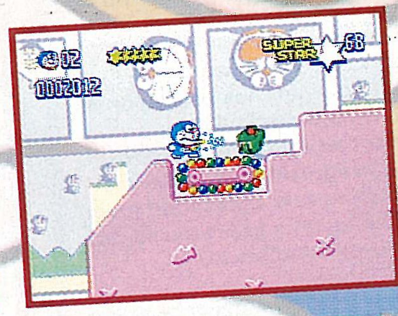


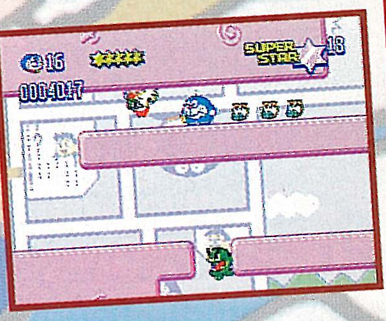
FASE 1
MANGA WORLD

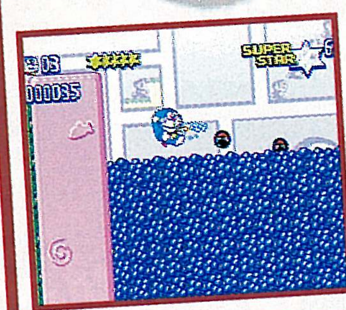


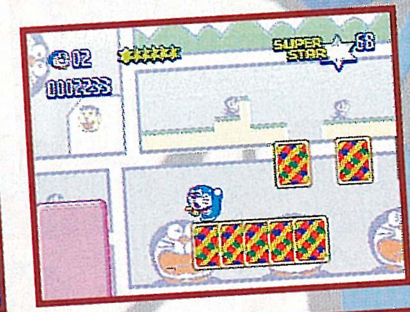
La aventuras de Doraemon comienzan en el mundo de la fantasía, principalmente habitado por las legendarias gallinas de achicoria y sus polluelos almizcleros.













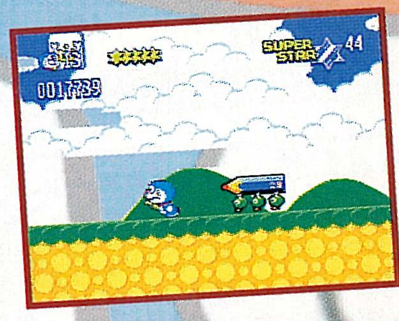
FASE 3
SUMMER WORLD





Este soleado nivel contiene algunos de los fondos más bonitos del juego. Lástima que las gallinas de achicoria y sus colegas no nos dejen admirar demasiado el paisaje.









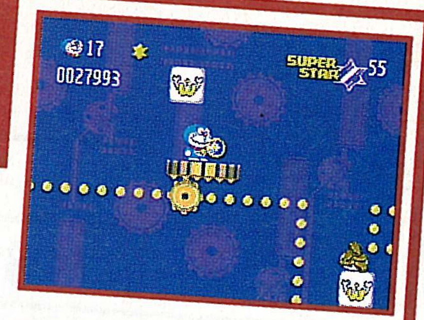






FASE 4
TIME WORLD

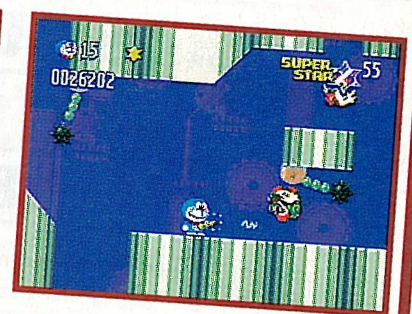
Como si de la pesadilla de un relojero se tratara, Doraemon se verá enfrascado en un mar de relojes y cronómetros en los que el tiempo corre sin cesar.













FASE 5
STAR WORLD

La noche nos permite observar los cientos de constelaciones que adornan el cielo de esta fase mientras saltamos de plataforma en plataforma.











AÑO APARICION:
1993

COMPAÑIA:
SEGA

OTRAS VERSIONES: (Conocidas)
PC Engine
PC Engine Super CD ROM
Super Nintendo
(en dos ocasiones)

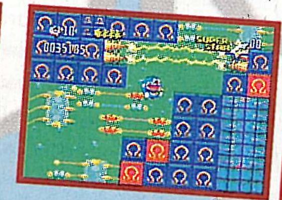
PUNTUACION:
86

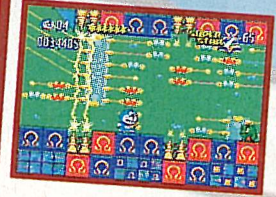
COMENTARIO:
Agil y divertido, Doraemon es un plataformas de lo más jugable que, al igual que otros juegos para Mega Drive basados en mangas, no parece muy probable que llegue hasta nosotros de un modo oficial. Una lástima.

FASE 6
TECHNO WORLD

Campos de energía, líneas de alta tensión, átomos del tamaño de una hipopótama embarazada... Nunca la física fue tan divertida ni tan peligrosa.



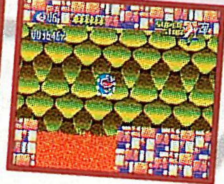






FASE 7
STONE WORLD

La dificultad alcanza sus cotas más altas en un nivel repleto de trampas, falsos suelos y ríos de lava volcánica. El final está cada vez más cerca.











ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

¿? SIN CRITERIO

Hola colega, me compro tu revista cada mes en el quiosco. Respóndeme a estas preguntas:

1- Que juego es mejor (ordénalos): STREETS OF RAGE 3, ETERNAL CHAMPIONS, SONIC 3, NBA JAM, EA SOCCER, VIRTUA RACING y VIRTUA FIGHTERS.

2- ¿Tienes algún truco para el dificilísimo SONIC SPINBALL?

3- ¿Hay algún juego para **Mega Drive** tan fantástico como STARWING para la odiosa **SNES**? Y si no hay algún juego de naves como este, ¿sacarán algo parecido próximamente?

4-¿Por qué no sacáis en la revista vídeos, mapas, etc?

Joaquim 'El Consolero' (Reus)

1- VIRTUA FIGHTERS, VIRTUA RACING, EA SOCCER, NBA JAM, SONIC 3, STREETS OF RAGE 3 y ETERNAL CHAMPIONS (como ves, están por orden).

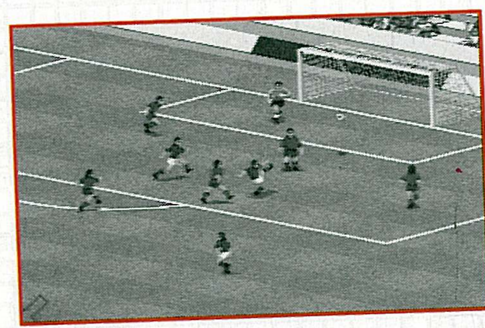
2- Si consigues 3.000 millones de puntos con una bola y caes sobre la lava con Sonic haciendo un escorzo de rodilla te regalaremos un conjunto de lencería fina para mangostas.

3- Para **Mega Drive** tienes cosas tan reseñables como THUNDER FORCE 3 y 4, HELLFIRE o ZERO WING. Del estilo de STARWING sólo existe SILPHEED para **Mega CD**. Una pena.

4- Si sacáramos vídeos no leeríais lo que con tanto esmero escribimos, y si os diéramos mapas sólo conseguiríamos atrofiar más vuestro escaso sentido de la habilidad.

¿? FIFA SOCCER

¡Hola!, soy un vicioso de las consolas. Respóndeme si eres valiente:



▲ Si quieres un juego de fútbol con golpes, tendrás que esperar a que hagan un juego con Koeman como protagonista.

1- ¿Hay algún juego decente con música heavy?, porque en el juego ETERNAL CHAMPIONS mucho Slash pero pocas nueces.

2- ¿En el juego EA SOCCER, los colores del uniforme y el nombre de los jugadores pueden cambiarse como en el SUPER KICK OFF?

3- EA SOCCER y FIFA SOCCER ¿son el mismo juego?

4- ¿Ha pensado **Sega** en lanzar un juego de fútbol con dosis de lucha? Por ejemplo ROMARIO VS. SIMEONE.

5- ¿Cuál es el precio de EA SOCCER?

Jesús Fernández (Avila)



Recuerda que no nos gustan los viciosos, ni los adictos, ni ningún tipo de personajillo circunstancial. Aquí sólo tienen cabida los expertos.

1- Si quieres música heavy, cómprate CRÜE BALL, cuya banda sonora está hecha con canciones de Montley Crue.

2- No puedes cambiar nada.

3- En la calle sí...

4- Por supuesto. En agosto de 1995 aparecerá un beat'em up de nombre RONALD KOEMAN CODAZO'S KNOCK-OUT donde podrás freir las caras de los adversarios con los característicos codazos invisibles del holandesito errante.

5- El justo para que te olvides de él definitivamente.

¿? COMICS Y MARCIANOS

Soy un fan de los matamarcianos y del cómic americano, además de un recién llegado al mundo de las consolas (que no al de los videojuegos). Ahí van mis proyectiles:



1- ¿Podrías decirme cuáles son para ti los mejores matamarcianos en **Mega Drive** hasta el momento? Y si puedes calificarlos con un adjetivo cada uno, mejor. Me quejo de la poca aceptación que este grandioso género tiene entre los usuarios. ¿Qué piensas de ellos?

2- Aparte de la próxima aparición de HULK y SPDERMAN X-MEN para **Mega Drive**, ¿qué otros lanzamientos basados en cómic tienen prevista su aparición? ¿Al-

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



◀ **X-MEN es uno de los juegos basados en cómic que van a aparecer próximamente.**

guno tiene que ver con THE FLASH (es mi preferido)?
That´s all folks y enhorabuena por la revista. Un saludo

Alberto Sánchez (Madrid)

1 - Antes contesté, pero más o menos estos son, por orden: THUNDERFORCE 3 y 4 (impresionantes), HELLFIRE (divertido), ZERO WING (simplón), GAIARES (inaccesible) y GYNOUG (renovador). Coincido contigo en la queja por la poca aceptación de este género... pero las productoras mandan.

2- Alguno hay de **Malibu Cómics**, que acaba de entrar en el mundo de las consolas. Si conoces algunos de sus cómic, puedes hacerte una idea de las licencias que posee. Con THE FLASH ocurrió un fenómeno extraño, ya que sólo se realizó para ***Master System***. En este momento desconocemos que exista otra versión.

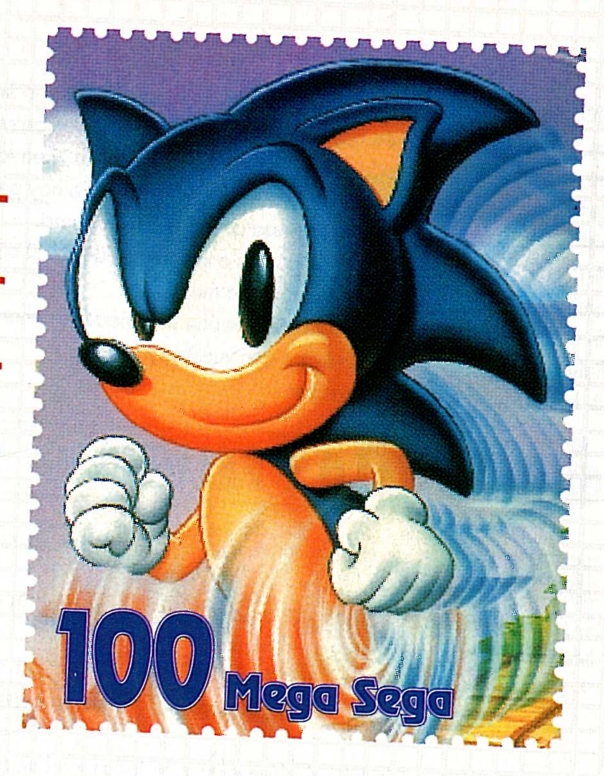


▲ **El del rabo largo es el más peligroso. Cuando tengas el juego en tus manos, cuida dónde las pones.**

VARIEDAD INJUSTIFICADA

Saludos:

1- ¿Me podrías decir algún truco para los juegos BATMAN RETURNS y ROBOCOP VS. TERMINATOR de ***Master System***?



2- ¿Cuantas imágenes por segundo tiene STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION y ETERNAL CHAMPIONS?

El Quijote de la Mancha

1 - Pues no, mira tú por donde.

2- Buena pregunta, aunque lo haces desde una base totalmente errónea. Para empezar hay que decir que el número de imágenes por segundo no es un dato que pueda condicionar especialmente la calidad de un cartucho. Un televisor normal y corriente no puede, por definición, presentar más de 25 imágenes por segundo. Toda publicidad que anuncie un logro mayor es falsa (lo que sí puede ocurrir es que el juego posea muchas animaciones, como el caso de ALADDIN para ***Mega Drive***, con lo que la espectacularidad aumenta considerablemente). Es absurdo diseñar 60 movimientos por segundo cuando el monitor no puede presentar más de 25.

INTERESANTE

Felicitaciones a la nueva redacción de MEGA SEGA por la mejora de la revista. Ahí van unas preguntas:

1- ¿Es bueno técnicamente MASTER OF COMBAT? ¿Es muy largo?
2- ¿Qué son y para qué se utilizan los megahercios?
3- ¿Es cierto que la ***Master*** puede alcanzar los ocho megas en un cartucho? Si es así, ¿sacarán alguno?
4- ¿Qué nuevos lanzamientos aparecerán para esta consola?
5- ¿Podríais regalar bollycaos?
6- Adiós y gracias.

Fernando García (Toledo)

1 - ¿Comparado con qué? ¿Acaso hay otro juego de lucha (aparte claro está de MORTAL KOMBAT) para ***Master System***? MASTER OF COMBAT tiene sólo cuatro luchadores. A partir de ahí imagina su longitud.

2- Son la unidad de medición de la velocidad de proceso de un procesador cualquiera. A mayor número de megahercios, mayor número de operaciones por segundo. Así de sencillo.

3- Supongo que es posible, pero eso depende del interés tengan los

programadores. Ten en cuenta que si, por definición, son sólo ocho los megas disponibles, no hay más que introducir algún dispositivo de paginación para poder direccionar 16, 24 ó 32 Mb. Con los tiempos que corren dudo mucho que vayan a hacerlo. No hay previsto ningún cartucho que llegue a esa cantidad... por ahora.
4- Pocos. Lo más destacable son los dos o tres juegos de fútbol que harán acto de presencia en los próximos meses.
5- En un futuro intentaremos retractilarlos con la revista. Por ahora, limitaros a escribirnos y mandarlos con vuestras misivas.
6- Hasta luego y de nada hombre.

¿? LISTILLO Y PELIGROSO

Hola, tengo dos preguntas que espero me puedas responder:
1- ¿Cómo se elige fase o se muta a Sonic (como en SONIC 2) en SONIC 3?
2- ¿Cuál es la dirección de **Sega** España?

Miguel Angel Pérez (Leganés)

¿Os habéis dado cuenta que todos los humanos que escriben a esta sección tienen dudas? Pobres desgraciados...
1- Mutar a Sonic es simple. Sólo tienes que cortarle las púas, pintarle de color naranja fosforito y troncharle la nariz contra las paredes de Angel Zone.
2- ¿Para qué quieres saberlo? ¿Acaso has pensado que puedes encontrar allí el amor de tu vida, o es simplemente cuestión de tontería? Preocúpate de otras cosas, allí no regalan nada.

¿? EL RECIEN LLEGADO

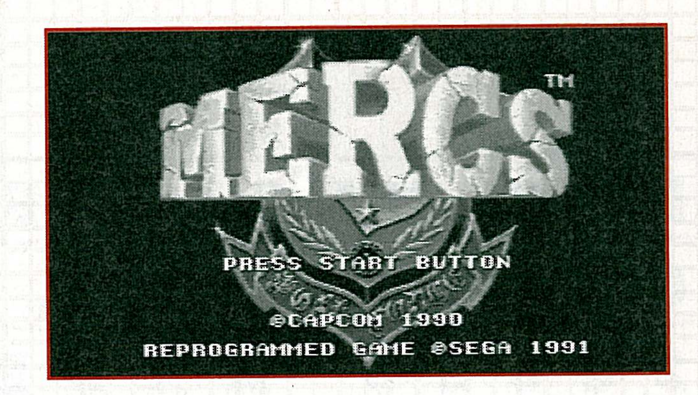
Tengo algunas dudas y preguntas:
1- ¿Cuáles son los códigos de acceso a las pantallas en el cartucho ANOTHER WORLD?
2- ¿Este juego tiene algún truco especial? Y si es así, ¿cuál es?
3- ¿Hay alguna diferencia entre una marca u otra de juegos, tanto en calidad de gráficos como de sonido?
4- ¿Cuál es el último juego o cartucho que has probado?

Fº José González (Cádiz)

1- Los códigos de acceso los puedes adquirir todos los meses en tu quiosco comprando la revista "Recetas y causas innatas del arte culinario de la baja estepa". Tope.
2- El truco especial está al final del juego. Es curiosísimo, ya que justo cuando lo terminas, el programa se acaba.
3- ¿Qué tiene que ver el grosor de las espigas de trigo con la velocidad del conejo albino en las mañanas de abril?
4- El último juego se llama KICK OFF 3 y el último cartucho KICK OFF 3. Qué curioso ¿eh?

¿? CAMPANA SOBRE CAMPANA

Hola ¿qué tal?, soy un tío de 21 años que tiene una ***Mega Drive*** y, la verdad, es que no me aclaro con tanto lío de ***Mega CD***, ***Mega 32*** y ***Saturn***.
1- ¿Qué me recomiendas? ¿Espero a la ***Saturn*** y el ***Mega 32*** o



me compro el ***Mega CD*** sin pensármelo más?
2- Aparte del MERCS, ¿qué otro juego tipo COMMANDO hay para ***Mega Drive***?
3- ¿Van a sacar segundas partes de GUNSTAR HEROES, RANGER X o QUACKSHOT?
4- ¿Van a hacer más partes de JUNGLE STRIKE?
Espero que me contestéis, aunque lo más probable es que perdáis esta misiva.

Valentín Vacas (Gijón)

▲ ***Mucho músculo y mucha cacha pero estos tíos no saben ni abotonarse la camisa.***

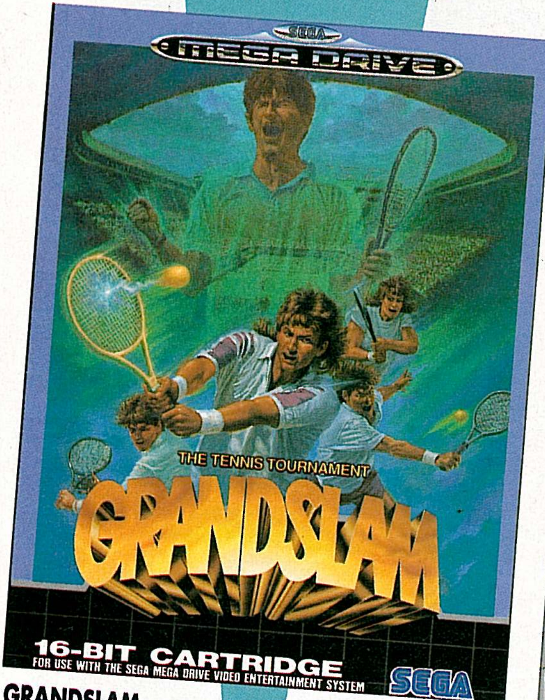
Creo que eres el primer tío palillero con sobrino que se digna a escribir. Pero no te revoluciones, ni te hagas tantas preguntas, no sea que tu escuálida cabeza explote cual mancebo enamorado en días de plenilunio (acuérdate de la leyenda del mapache borracho).
1- Espera, sobre todo, sentado. Primero, la ***Saturn*** será una consola de gama alta, es decir carilla (rondará los 20.000 duros). Segundo, el ***Mega 32*** será la versión barata y proletaria (unos 5.000 duros), con menos posibilidades, de la ***Saturn***. Tercero, el ***Mega CD***, con este panorama, tiene poco que decir. Tu verás lo que haces.
2- Estilo MERCS tienes una cosa muy bien parecida y poco conocida como SMASH TV y, más recientemente y salvando las distancias, THE CHAOS ENGINE.
3- Demasiado para mí.
4- Sí, y se llamará URBAN STRIKE (la acción, por si no lo has adivinado, se desarrolla en una ciudad).
Aúpa el Sporting y Juanele, selección.



¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE



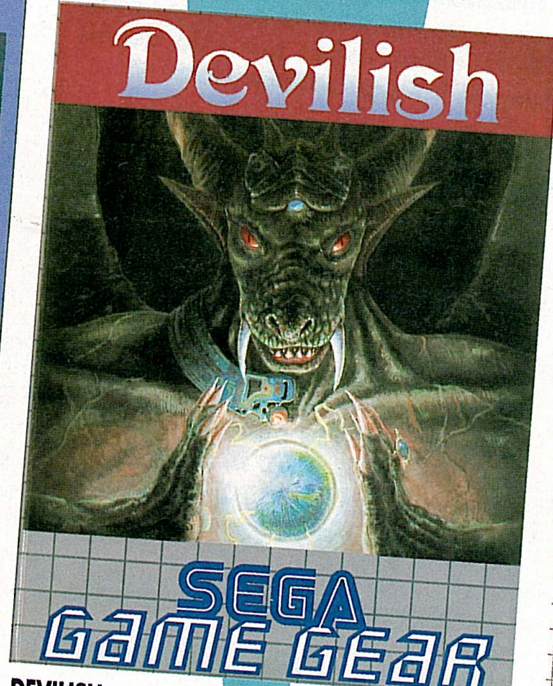
GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR



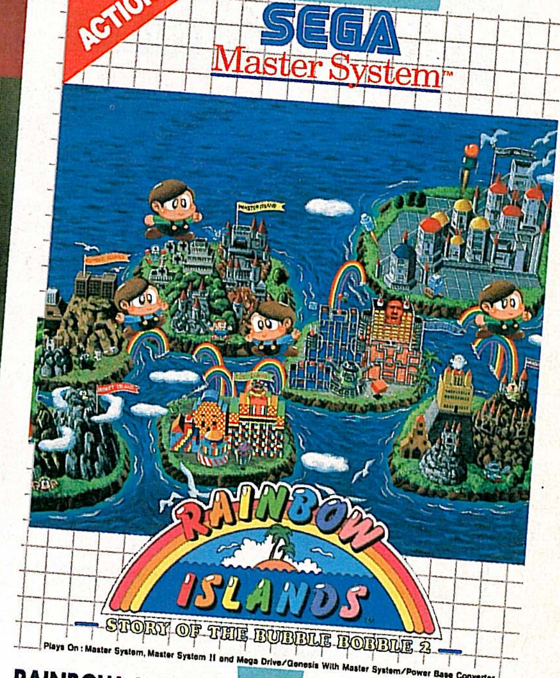
DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ☐ Grandslam (Mega Drive)
- ☐ Devilish (Game Gear)
- ☐ Rainbow Island (Master System)

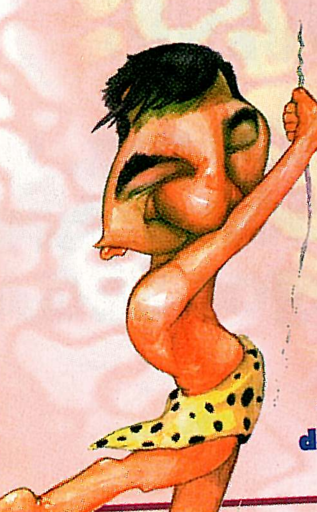
También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: ....
Dirección: .... Edad ....
Población: .... Provincia .... C.P. ....
.... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.**
- ☐ **Giro postal núm.** .... **de fecha** ....
- ☐ **VISA: Tarjeta nº** ____ ____ ____ ____
- ☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ____ ______ _____

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular, si es distinto .... **Firma:**



Aquí estoy de nuevo, otro mes más con vosotros, para alegraros los sentidos con la mejor selección de trucos del hemisferio occidental. Antes de seguir quisiera haceros una aclaración: esta sección está diseñada para que mandéis vuestros propios trucos, no para que conteste vuestras dudas. Ya sé que mi enorme carisma e ingenio os impulsa irrefrenablemente a preguntarme todo tipo de cosas, pero para eso ya tenéis otras secciones de la revista como el P+R o el consultorio del andrajoso ese de Mega Golfo. Dicho esto, tan sólo me queda felicitar a los diez flamantes ganadores de las roulottes de Barbie Lascivo que, a pesar de no haber encontrado la manera de jugar con Alfonso Guerra en el NBA JAM, sí han encontrado la clave que permite jugar contra el oso Yogui y su santa madre. Por último, indicaros que para mandar vuestros trucos tan sólo debéis poner la dirección de siempre, indicando en el sobre "Trucos Némesis". Entre todas las cartas recibidas sortearemos diez bebederos para perros con la efigie de The Scope.

COOL SPOT/ALADDIN /GLOBAL GLADIATORS

MEGA DRIVE

El show de David Perry

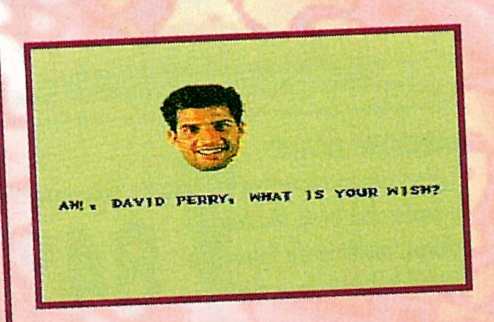
Si algo tienen en común estos tres grandes juegos de Virgin para *Mega Drive* es, sin duda, su creador: David Perry. Pero además se caracterizan porque en cada uno de ellos, míster Perry ha introducido una pantalla secreta de opciones a la que sólo se puede acceder mediante la combinación adecuada. En esta pantalla, además de añadir vidas infinitas, podrás comprobar cuánta memoria se ha utilizado para cada parte del juego, y un montón de opciones más. Para encontrarlas tan sólo debéis seguir los siguientes pasos:

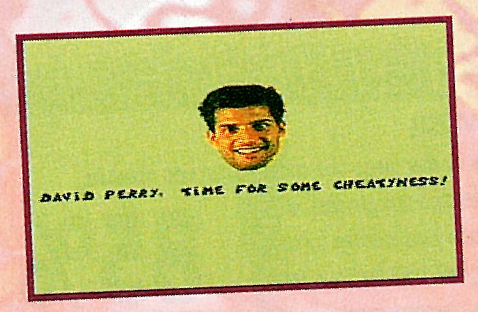
Global Gladiators. Cuando aparezca el logo de SEGA presiona y mantén presionado: C, luego B, A y START. Esta combinación la deberás realizar cuatro veces antes de que el 'logo' se desvanezca. Si lo has hecho correctamente, la cara de David aparecerá por arte de magia.
Cool Spot. En la pantalla de opciones pulsa: A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C y C. Con ello Perry hará acto de presencia.

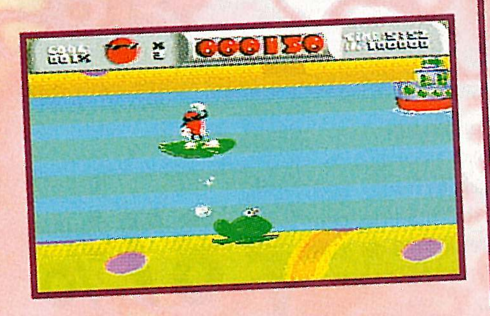
Aladdin: En el menú de opciones pulsa: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B y B. De nuevo aparecerá David Perry y su pantalla secreta de opciones.

















GODS

MEGA DRIVE

Vidas infinitas

Este truco es tan sencillo como efectivo. En la pantalla de passwords introduce el siguiente: MESIENTOTANFELIZ. Conseguirás unas suculentas vidas infinitas.

JAMES POND 3

MEGA DRIVE

Elegir nivel

La tercera parte de las aventuras del agente subacuático más famoso del mundo también contiene algunos truquillos. Para empezar, introduce el siguiente password: Queso Rojo, Raton Amarillo, Gato Verde, Perro Azul y Libro Rojo (no es el de Mao, malpensados). Tras esto pincha en el icono de la puerta y... ¡voilà! Podrás acceder a todo el mapeado del juego sin ninguna dificultad. Pero si lo que quieres es entrar en una fase determinada directamente, dirígete a Options (en la pantalla del título), pulsa Izquierda y mantén presionado B, mientras aprietas START. Un nuevo menú aparecerá ante tus cansados ojos, donde además de elegir fase, podrás escoger músicas y efectos de sonido.

GROUND ZERO TEXAS

MEGA CD

La escena secreta

Este truco es tan sencillo y evidente que he estado a punto de no publicarlo. Pero como soy bueno, magnánimo y bastante dadivoso, aquí lo tenéis. Espera a que te maten, y ya dentro de la secuencia de créditos del juego, presiona (a toda caña, o de lo contrario no funcionará) los siguientes botones en este orden y sin soltarlos luego: C, B y A. Con los tres apretados presiona START y verás una nueva escena totalmente inédita y desconocida.

































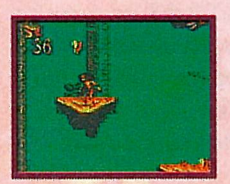
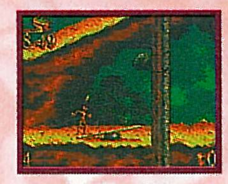
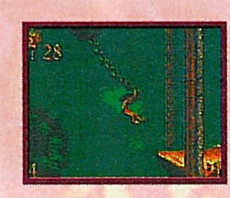


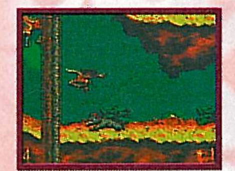
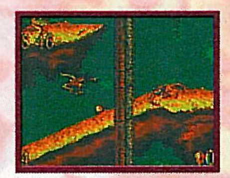
JUNGLE BOOK

GAME GEAR

Elegir nivel

Después de que el logo de Disney desaparezca, presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Luego aprieta START para que aparezca la pantalla para elegir nivel.

JURASSIC PARK CD

MEGA CD

Una nueva secuencia

Para ver un nuevo cinema, inédito en el resto del juego, tan sólo debes seguir los siguientes pasos: Asegúrate de tener en tu poder una piedra y la keycard blanca. Acto seguido dirígete al Centro de Vistantes y abre la puerta con la keycard. Ahora camina hacia el ordenador y pon la piedra encima del monitor... ¡comienza el espectáculo!

McDONALD´S TREASURE LAND ADVENTURE

MEGA DRIVE

Elegir nivel

Presiona en la pantalla de presentación la siguiente combinación: IZQUIERDA, DERECHA, A, B y C. Oirás un sonidillo que te confirmará que el truco ha sido ejecutado perfectamente. Ahora presiona START y la pantalla de selección de nivel hará su aparición, ante el asombro de propios y extraños.



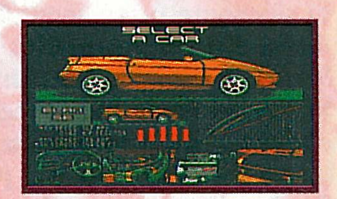


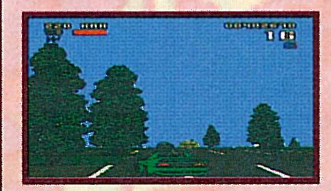
LOTUS 2

MEGA DRIVE

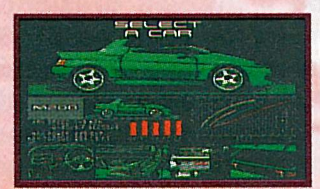
El juego secreto

Introduce tu nombre como POD PLEASE, presiona START y podrás jugar a un extraño y supersimpático shoot'em up llamado POD.







ZOOL

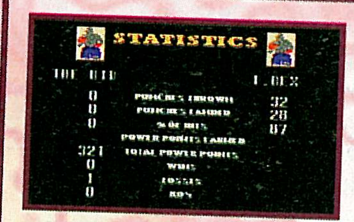
MEGA DRIVE

Elegir y pasar de fase

Este arcade de Gremlin Graphics tiene unos cuantos truquillos cuando menos sorprendentes. Para saltar de fase presiona el botón de pausa y acto seguido aprieta C, DERECHA, A, B, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA y ABAJO. Ahora quita la pausa, y con DERECHA pasarás de nivel y con ARRIBA irás a la siguiente fase al instante. Sin embargo, si lo que quieres es elegir fase directamente haz una PAUSA y pulsa DERECHA, A, ABAJO, DERECHA, B, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA y quita la pausa.








PRICE FIGHTER

MEGA CD

Una nueva secuencia a todo color

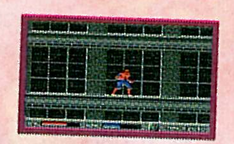
Con este truco podrás ver una nueva escena digitalizada de más de dos minutos de duración y a todo color. Para ello, ve a la pantalla de opciones y dentro de ella pulsa y mantén presionados en este orden los botones A, B y C. Y ahora sin soltarlos pulsa Derecha en el pad de control.

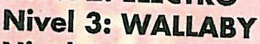



SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

MEGA DRIVE

Passwords




En un gesto de inspiración divina, nuestro amigo Chosko Morales nos manda desde su Xátiva natal los passwords de este simpático refrito hecho CD.

Nivel 2: ELECTRO
Nivel 3: WALLABY
Nivel 4: GALLON66
Nivel 5: FALCON499
Nivel 6: HELPINHAND
Nivel 7: PUBLIC45
Nivel 8: KIDNEY2
Nivel 9: PENCIL6




TOE JAM & EARL: PANIC ON FUNKOTRON

MEGA DRIVE

Passwords

Aquí tenéis unos cuantos passwords para la nueva aventura de los extraterrestres más marchosos del planeta:

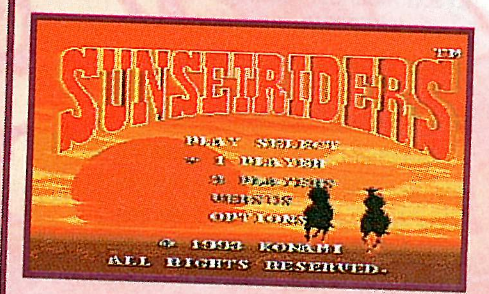
Fase 3: C6T2ZE-ILEIC
Fase 5: PT28KZFK2YJQ
Fase 7: D9489128AT6
Fase 9: JPTFXEW9WZ0Q
Fase 11: T5QQCE2JA8PQ
Fase 13: JP8Q!IAPC84N
Fase 15: D92QCZ69XV5E



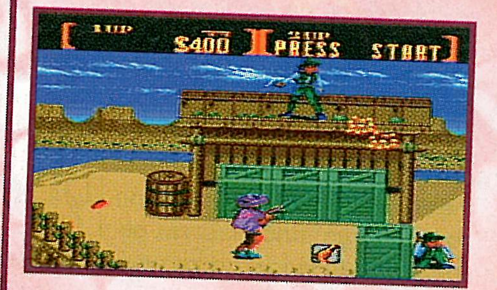
SUNSET RIDERS

MEGA DRIVE

Cien continuaciones



Este genial truco te proporcionará la friolera de cien continuaciones para hacer frente a Richar Rose y sus hombres. Para ello, dirígete al menú de opciones y selecciona el sonido 0E. En ese momento pulsa START y selecciona tu jugador presionando el botón A. Cuando el pistolero que hayas elegido sonría, presiona A, B y C hasta que comienze la acción, y tendrás cien créditos extra.





CATALOGO DE JUEGOS

El catálogo de juegos sigue avanzando. Número a número esta sección pone las cosas en su sitio, marcando pautas de comportamiento y opinión que son seguidas por el resto. Por algo somos los mejores.



▼ 688 ATTACK SUB



Un complejo simulador de submarinos especial para los amantes de las profundidades consoleras. Sólo apto para aquellos que estén decididos a convertirse en ingenieros navales.

▼ ALIEN 3



Las aventuras de la teniente Ripley en su máximo esplendor. Un laberíntico mundo en el que Alien no perdona y anda como loco buscando nuevos prisioneros con los que perpetuar su especie.

▼ ALADDIN

GLOBAL 93

Los personajes del último éxito de Disney protagonizan un cartucho tecnicamente perfecto, programado por David Perry, autor de COOL SPOT y MICK & MACK, entre otros. Las plataformas en su más pura esencia.

▼ ART OF FIGHTING

GLOBAL 92

Enésima conversión del hit de **SNK** para ***Mega Drive*** que nos ofrece toda la emoción de los golpes y su depurado *argumento*. No hay *zooms*, pero no le hacen falta. Totalmente recomendable.

▼ BACK TO THE FUTURE 3

GLOBAL 29

Segundas partes nunca fueron buenas, y esta es la tercera... Peor aún cuando se trata de la conversión directa de un juego de ordenador que no brillaba por su calidad. Malo con avaricia.

▼ BATTLETOADS

GLOBAL 79

Calcada directamente de la versión ***NES***, BATTLETOADS desaprovecha las posibilidades gráficas y sonoras de la ***Mega Drive***. A pesar de ello, sigue siendo tan divertido como el juego original.

▼ BATMAN



El héroe enmascarado de Gotham City protagoniza una aventura llena de dinamismo y con una presentación *de película*.

▼ BATMAN RETURNS



Decepcionante en ciertos aspectos como la música y la animación del personaje central. Sin duda, peor que la primera parte.

▼ BUBBA'N'STIX



Sencillo arcade que contiene gotas de inteligencia que han de ser usadas en la solución de problemas cada vez más complejos. Una idea original para un juego realmente bueno a nivel técnico.

▼ CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION



Conversión de un juego clásico para las consolas ***Nintendo*** que rebosa la fantasía y buenas maneras propias de la casa **Konami**. El cartucho se hace algo corto, aunque es realmente divertido. Defraudará a los más mitómanos.

▼ COLUMNS



No cabe duda de que tiene sus adeptos, aunque verdaderamente no son muchos. No llega a la calidad del TETRIS, al que trata de emular sin grandes resultados.

▼ COSMIC SPACE HEAD

GLOBAL 78

Loable intento de **Codemasters** por llevar el género de las aventuras gráficas al mundo de las consolas. Sólo dos puntos negros ensombrecen este excelente cartucho: el poco colorido de sus gráficos y lo corto de su desarrollo.

▼ DESERT STRIKE

GLOBAL 91

Todo un señor juego. Un gran número de misiones, mucho armamento y toneladas de diversión componen un cartucho como pocos. Recomendado para los amantes de los *shoot'em up* con clase.

▼ ECCO THE DOLPHIN



El juego del que todo el mundo habla. Unos gráficos increíblemente buenos y unas fases largas. El mejor somnífero que podéis conseguir sin receta médica.

▼ EX-MUTANTS



Una de las adaptaciones de cómic mas patéticas y desastrosas que se puedan recordar. *Sprites* lamentables, sonidos chicharreros y unos monstruos de fin de fase que, por provocar, sólo provocan risa. Una joya.

▼ FANTASTIC ZONE



El héroe mas popular de los ordenadores domésticos hace su primera incursión en la ***Mega Drive***. Aunque un poco sencillote, contiene ciertos detalles ciertamente buenos como el espectacular degradado utilizado en los fondos.

▼ FATAL FURY

GLOBAL 93

Doce megas de acción, golpes y patadas en este excelente cartucho. Altamente recomendable para toda clase de fauna, desde fanáticos de la lucha hasta amantes de los buenos juegos de toda la vida.

▼ FLASHBACK



La obra maestra de **Delphine** se escapa a todo tipo de comentario. Un juego de los de uno entre un millón. Imprescindible.

▼ F1 WORLD CHAMPIONSHIP

GLOBAL 93

Adaptando un viejo éxito para el ***Amiga***, VROOM, **Domark** ha conseguido la simulación de Fórmula Uno mas perfecta, espectacular y divertida que se puede encontrar en la ***Mega Drive***. Soberbio.

▼ F22 INTERCEPTOR

GLOBAL 79

El único simulador serio aparecido hasta el momento para la ***Mega Drive***. Aunque los polígonos no son precisamente el fuerte de esta máquina, los gráficos son fluidos y no se ralentizan lo más mínimo.

▼ GALAHAD, THE LEGEND OF

GLOBAL 82

LEANDER para los amigos, es un nuevo juego de ***Psygnosis***, creadores de la saga del SHADOW OF THE BEAST. Esto se nota en los buenos gráficos y el estupendo desarrollo del programa.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ GAUNTLET



¿Cuál es el juego ideal para estrenar el nuevo adaptador de cuatro jugadores de **Sega**? Pues el arcade de cuatro más famoso de todos los tiempos: **GAUNTLET**. **Tengen** logró plasmar todo el espíritu de la máquina original, sin olvidar las voces digitalizadas y las centenas de niveles que forman el juego. Una maravilla de cartucho.

▼ GHOULS'N GHOSTS



Pertenece a esa camada legendaria de juegos que aparecieron en el mercado casi al mismo tiempo que la consola y que dejaron asombrado a más de uno. Basado en la recreativa de **Capcom**, es una de las mejores conversiones de la historia.

▼ GOLDEN AXE



La conversión. Así de contundente hay que hablar cuando se trata de esta maravilla hecha juego. Pocas veces ha llegado **Sega** a tal grado de perfección como cuando creó esta megaversión de su recreativa.

▼ GRAND SLAM TENNIS



La respuesta de **Sega** al insuperable SUPER TENNIS de ***SNES***. No es tan bueno como este, pero se trata, sin duda, del mejor juego de tenis para la ***Mega Drive***.

▼ GUNSTAR HEROES



Una nueva compañía, **Treasure**, y una nueva concepción de juego. Sus gráficos asombrarán incluso a los mayores detractores de la ***Mega Drive***. ¿Quién dijo que no podría crear rotaciones como otras consolas más potentes? **GUNSTAR** es superlargo, muy divertido y permite la participación simultánea de dos jugadores. Casi nada.

▼ HARDBALL 3

GLOBAL 80

A la tercera va la vencida. Después de tres intentos, **Accolade** ha logrado, por fin, crear un juego de beísbol aceptable. Su gran número de opciones, así como su facilidad de manejo, lo convierten en el cartucho ideal para los novatos en este deporte.

▼ HYPERDUNK

GLOBAL 72

Una excelente opción de ocho jugadores simultáneos y algunas técnicas espectaculares aderezan un cartucho correcto, sin muchas pretensiones, con aires de máquina recreativa pero que choca contra el todopoderoso NBA JAM.

▼ JAMES POND



Un simpático y original arcade lleno de plataformas, jugabilidad y mucha agua. No es una maravilla gráfica ni sonora, pero merece la pena.

▼ JUNGLE STRIKE

GLOBAL 93

Soberbia continuación de DESERT STRIKE, uno de los mejores cartuchos aparecidos para la ***Mega Drive***. Guía un sofisticado helicóptero de combate entre las calles de Washington, el desierto o la selva colombiana. Simplemente, imprescindible.



▼ KRUSTY'S FUN HOUSE



Sorprendente variación del LEMMINGS con unos gráficos llenos de color y protagonizado por la familia mas popular de la televisión: Los Simpsons. Es el mejor ejemplo de cómo hacer un juego de estrategia divertido, ameno y capaz de gustarle incluso a los más pequeños de la casa.

▼ LHX ATTACK CHOPPER



Un simulador realista que aprovecha al máximo la técnica de polígonos que tanto éxito tuvo con el F22 INTERCEPTOR.

▼ LOTUS TURBO CHALLENGE



A pesar de algunos pequeños fallos técnicos, se trata de uno de los mejores juegos de coches que existen en la actualidad para ***Mega Drive***. Rápido y con opción de dos jugadores.

▼ MAZIN WARS



La célebre creación de **Go Nagai** protagoniza un alucinante arcade que combina las fases horizontales con los combates cuerpo a cuerpo en la mas pura línea STREET FIGHTER. Unos gráficos que quitan el hipo, la ansiedad y los dolores de barriga.

▼ MORTAL KOMBAT



El gran escándalo del año. Mucha acción, violencia y gráficos digitalizados se dan cita en un magnífico arcade que ha despertado amores y odios gracias a su modo Gore, tan rotundo como sangriento. No apto para padres quisquillosos ni psicólogos frustrados.

▼ NHLPA HOCKEY 94



Como cada año, **Electronic Arts** vuelve a deleitarnos con otra nueva versión actualizada de su célebre EA HOCKEY. De la del 94 hay que destacar la posibilidad de usar su nuevo adaptador para cuatro jugadores.

▼ NBA JAM



Partidos de *Two on Two* con emocionantes canastas y espectaculares mates que poco tienen que envidiar a los originales de la máquina recreativa. Pueden competir cuatro jugadores.

▼ PGA TOUR GOLF II



Después de aumentar las opciones de la primera entrega, **EA** decidió internarse de nuevo en el mundo del golf para crear, por ahora, la simulación definitiva. Gráficos, repeticiones, más campos... ¡total!

▼ PGA EUROPEAN TOUR



Nueva versión que supera con creces lo visto hasta el momento. Nuevas opciones, campos y jugadores.

▼ PRINCE OF PERSIA



El clásico de Jordan Mechner revive en una versión mejorada, con gráficos espléndidos y una jugabilidad que no languidece con los años. Infinitamente mejor que la soporífera entrega para ***Mega CD***.

▼ REN & STIMPY



Extraña mezcolanza de plataformas y mala educación que protagonizan un perro y un gato poco enfrentados. Un juego divertido que no tiene aspiraciones de clásico a largo plazo.

▼ ROAD RASH



Convertido en un clásico gracias a el éxito obtenido en los Estados Unidos, este juego incluía una original opción de repetición de *palos* sobre las espaldas ajenas. Una buena combinación acompañada de unos scrolles perfectos y otras excentricidades técnicas de igual manufactura.

▼ ROBOCOD

GLOBAL 94

La obra cumbre de **Vectordean**, los creadores del primer Pond. Uno de los mejores juegos que puedes encontrar para cualquier consola. Altamente recomendable.

▼ ROBOCOP VS TERMINATOR



Un excelente arcade que combina a la perfección dos géneros tan distintos como son los *shoot'em up* y las plataformas. Deliciosamente sangriento, es el juego ideal para los amantes de las emocines fuertes.

▼ ROCKET NIGHT ADVENTURES



Konami vuelve a deleitar nuestros sentidos con una nueva pieza maestra de la programación que recoge lo mejor de las plataformas, junto a unos gráficos y un sonido incomparables. El juego que nadie debería perderse bajo ningún concepto. Pedírselo a un amigo o familiar.

▼ ROLO TO THE RESCUE

GLOBAL 88

Aventura arcade que introduce elementos de inteligencia. Deberemos guiar los destinos de un elefante y sus secuaces: el castor, el conejo y la nutria. Calidad asegurada por **Vectordeam** (ROBOCOD).



▼ SENSIBLE SOCCER

GLOBAL 94

El mejor juego de fútbol disponible para consola. Aunque sus gráficos son un poco peores, supera con mucho al EA SOCCER, sobre todo en jugabilidad. Tanto si te gustan los juegos deportivos como si los detestas, no debes dejarlo escapar.

▼ SHINOBI 3

GLOBAL 85

Aun sin ser tan bueno como la primera parte, **SHINOBI 3** incorpora nuevos movimientos del protagonista, así como algunos gráficos impresionantes. Altamente recomendable, tanto para los seguidores de la saga de Joe Mushashi como para los que busquen un cartucho mas que resultón.

▼ SONIC SPINBALL

GLOBAL 79

Sonic hace un alto en el agradecido género de las plataformas para formar parte del pinball mas extraño, loco y sorprendente que podrías imaginar. Lástima que el control de la bola deje bastante que desear. Un cartucho decentito, sin llegar a más.

▼ SONIC

GLOBAL 95

¿Qué decir del buque insignia de **Sega**? Pocos juegos alcanzan el nivel de perfección logrado por esta maravillosa combinación de plataformas, velocidad y buenos gráficos. Absolutamente esencial.

▼ SONIC 2

GLOBAL 94

Aunque inferior a la primera parte, **SONIC 2** supera con creces al resto de cartuchos de ***Mega Drive***. Tanto sus gráficos como su modo de dos jugadores son increíbles.

▼ SONIC 3



Tercera entrega de 16 megas donde podrás encontrar rotaciones y *zooms* para aburrir y un colorido que deja en el más absoluto de los ridículos a SONIC CD.

▼ SPLATTERHOUSE 3

GLOBAL 82

Felicidades, amantes del Gore. **Namco** y su **SPLATTERHOUSE 3** os ofrecen 16 megas de sangre y casquería en un *beat'em up* sobrecogedor. Recomendado para los amantes de las emociones fuertes.

▼ SUBTERRANIA

GLOBAL 78

Un juego que recurre a viejos y conocidos conceptos, pero que sacrifica la jugabilidad en pos de unos tecnicismos muy espectaculares. No se puede tener siempre todo; vaya, pues, una cosa por la otra.

▼ SUNSET RIDERS

GLOBAL 82

Adaptación de una popular recreativa de **Konami**, **SUNSET RIDERS** es un excelente y original *shoot'em up* que lleva todo el espíritu del legendario Oeste a tu consola. Lástima que sólo tenga cuatro fases.

▼ SUPER BASEBALL 2020



Electronic Arts pone todo su buen hacer y experiencia al servicio de una de las mejores conversiones de ***Neo Geo*** a ***Mega Drive*** hasta la fecha. 16 megas de puro beísbol cibernético, ideales para los fans de los juegos deportivos.

▼ SUPER KICK OFF

GLOBAL 83

Una de las pocas cosas decentes que ha hecho **Tiertex** a lo largo de su historia. Jugable y entretenido, posee todas las múltiples opciones del original. Recomendable.

▼ SUPER MONACO GP 2



Usando como reclamo el nombre de Ayrton Senna, **Sega** calcó literalmente el desarrollo de la primera parte, añadiéndole unas pocas opciones más.

▼ TECHNOCLASS



Extraña incursión de **Electronic Arts** en el universo de los arcades con elementos de estrategia. No muy brillante gráficamente, se deja jugar un par de partidas, aunque acaba aburriendo.

▼ TERMINATOR II



Adaptación del éxito recreativo de **Midway**, que a su vez tenía el mismo desarrollo que OPERATION WOLF. Opción de dos jugadores y gráficos digitalizados para un buen juego de disparos.

▼ THE ADDAMS FAMILY

GLOBAL 78

Estupenda conversión del famoso título de **Ocean** para la ***SNES***. Guía a Gómez a través de la mansión Addams tras la pista de la desaparecida Morticia. Para los amantes de las plataformas horizontales más puras y duras.

▼ THUNDER FORCE IV



La última parte, por ahora, y la más espectacular gráficamente, haciendo uso de planos múltipes de scroll parallax, enemigos enormes y música heavy a toda pastilla. En cambio, flojea un poco en su jugabilidad, debido a lo difícil que se muestra en los últimos niveles.

▼ TINY TOON

GLOBAL 94

El mejor juego de **Konami** para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Toda la magia de los dibujos Warner en un cartucho indispensable, cargado de preciosas melodías, gráficos de gran colorido y jugable hasta lo impensable. Una maravilla.

▼ TOURNAMENT FIGHTERS

GLOBAL 75

Un *beat'em up* al estilo STREET FIGHTER II que promete mucho al principio, pero que resulta terriblemente inferior al ETERNAL CHAMPIONS o incluso al mismo STREET FIGHTER II CE SPECIAL.

▼ VIRTUAL PINBALL



¿Quieres regalarle algo a tu peor enemigo? ¿La pata de la lavadora está coja? ¿Necesitas algo para picar el hielo de los cubatas? **VIRTUAL PINBALL** es lo que necesitas. Por lo menos le sacarás algo de partido, en vez de tragarte esta pésima imitación de pinball de barrio.

CATALOGO DE JUEGOS

▼ WHERE IS CARMEN SANDIEGO?

Inexplicable intento de adaptar el soporífero ¿juego? educativo con unos resultados del todo lamentables. Perfectamente olvidable.



▼ WORLD OF ILLUSION starring Mickey Mouse & Donald Duck



Nueva entrega de las aventuras del ratón Mickey y el pato Donald que deberán luchar contra las malvadas intenciones de una bruja. El cartucho, desgraciadamente, no llega a la calidad de CASTLE OF ILLUSION.

▼ WWF

El mejor juego de lucha libre para la ***Mega Drive*** hasta la fecha. Es exacto al de ***SNES***, pero con una animación un poco más brusca y peor sonido.



▼ X MEN

Fallido intento de **Sega** por adaptar a la consola a los famosos héroes de la Marvel. La idea es buena, pero se arruina por la pobre animación de los personajes.



▼ ZOMBIES

El homenaje de **LucasArts** al cine de terror de serie B. Atraviesa las calles del barrio rescatando a los vecinos de las iras de un bebé de nueve metros, mientras esquivas al zombi Tobías y sus compadres. Absolutamente divertido y muy recomendable.





▼ BATMAN RETURNS

Si siempre has deseado tener una recreativa de coches en casa, esta es tu oportunidad. Disfruta como nunca del chip de *scaling* del ***Mega CD*** mientras persigues al Pingüino por las tenebrosas calles de Gotham. Respecto a las fases de plataformas, son meras copias del cartucho, sin ningún cambio o mejora digna de mención.



DRAGON'S LAIR

Calco exacto de la máquina original de **Ready Soft** que contiene animaciones para aburrir. Una elección adecuada, aunque resulta monótona por la simplicidad de su desarrollo.



▼ DRACULA UNLEASHED

Toneladas de FMV para el cuerpo de los mitómanos y un desarrollo exacto al visto en SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE. Dosis de aventura e inteligencia sin que sirva de precedente. ¿Diversión asegurada?

GLOBAL 89

▼ GROUND ZERO TEXAS

Shoot'em up hollywoodense de muy aparente aspecto que divierte con una facilidad pasmosa. Argumento típico pero con diferentes finales, interactivo hasta cierto punto y muy recomendable.

GLOBAL 84



▼ SILPHEED

El mejor *shoot´em up* para ***Mega CD***. Jugable, divertido, largo y gráficamente impresionante. **SILLPHEED** marca un nuevo estilo en la concepción de matamarcianos.



▼ SONIC CD

Imagináos por un momento el primer Sonic, con toda su jugabilidad, buenos gráficos, una música G-E-N-I-A-L y más de 70 niveles diferentes. Eso por no hablar del adictivo *Time Attack* o la asombrosa fase de bonus. Un sueño de juego hecho disco compacto.



▼ SPIDERMAN VS. THE KINGPIN

Un refrito del cartucho, algo anticuado por cierto, con intros animadas dibujadas por un niño de 11 años y nuevas músicas. Mención especial a la canción de la presentación, interpretada por la voz más farragosa que tus tímpanos hayan podido oír.



▼ YUMENI MISTERY MANSION

Compacto que nos refiere indirectamente a clásicos para otros soportes como 7TH GUEST en ***PC*** y ***CD-ROM***. Buenos gráficos, acción premeditada y sonidos y músicas destacables.



GAME GEAR

▼ BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la famosa película, Pingüino incluido. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la ***Mega Drive***.

GLOBAL 79

▼ CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, sus animaciones de impecable factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de sus fases, lo convierten en uno de los mejores arcades de plataformas que puedes conseguir para la ***Game Gear***.



▼ COLUMNS

Uno de los mejores clones del TETRIS. Forma columnas de colores con los cristales que caen sin cesar desde lo alto de la pantalla mientras haces frente a los constantes cambios de velocidad. Recomendable para todo tipo de usuarios.



▼ CRASH DUMMIES

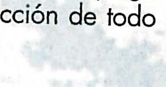
Un arcade macabro y original en el que manejas a los célebres maniquíes de las pruebas de choque automovilísticas mientras pierden las piernas, los brazos, la cabeza...



▼ DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

A través de numerosos niveles de puras plataformas, el Pato Donald tendrá que encontrar a una malvada bruja, responsable del robo de la fortuna del tío Gilito. Un juego digno de figurar en la colección de todo usuario.

GLOBAL 92



▼ DR, ROBOTNIK'S MEAN BEAM MACHINES

El mejor pastiche derivado de la gloria del TETRIS de Alexey Patjinov. Divertido y atrayente, un desafío continuo en el modo de dos jugadores. Absolutamente indispensable.

GLOBAL 87

▼ MICKEY MOUSE

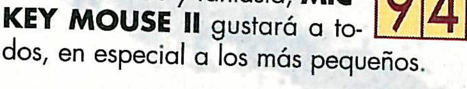
¡Oh no! Una bruja enloquecida llamada Mizrabel ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey. Por eso, inevitablemente, Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataformas del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para ***Game Gear***.

GLOBAL 93

▼ MICKEY MOUSE II

Probablemente la mejor aventura arcade para ***Game Gear***. Llena de colorido y fantasía, **MICKEY MOUSE II** gustará a todos, en especial a los más pequeños.

GLOBAL 94



▼ MICROMACHINES


¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para **Game Gear**. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

▼ NBA JAM
Acclaim sirve en bandeja uno de los simuladores/arcade más espectaculares y divertidos de la temporada. La mejor recomendación es que lo compréis en cuanto aparezca en los mostradores de las tiendas.

▼ PRINCE OF PERSIA


Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico de los juegos de plataformas, con increíbles animaciones y numerosos niveles. La obra maestra de Jordan Mechner en todo su esplendor.

▼ ROADRUNNER


Tendrás que verlo para creerlo. Sus gráficos rebosan colorido, buenas animaciones y encima es divertido y jugable. Recomendable tanto para los fans del Correcaminos como para los del Coyote.

▼ SENSIBLE SOCCER


Toda la magia del fútbol en el único simulador para **Game Gear** que contiene las gotas mínimas de emoción y diversión que este deporte exige. Perfectamente realizado e imprescindible.

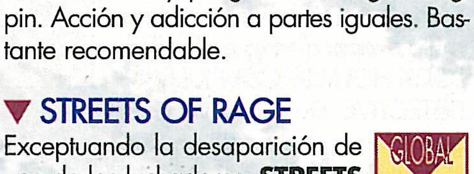
▼ SONIC


Aún mas rápido y trepidante que su hermana de ocho bits, sus gráficos y jugabilidad son totalmente indescriptibles. ¡Corre a por él!

▼ SONIC II


Una excelente continuación que se arruina por la poca visibilidad, debido al gran tamaño de los personajes en relación con la pantalla de la **Game Gear**, y su exagerado nivel de dificultad. De todos modos, es bastante divertido y recomendable.

▼ SPIDERMAN
Sigue a Peter Parker, el asombroso hombre araña, a traves de las peligrosas calles de Nueva York. Pero cuidado, el Dr. Octopus y sus conpinches te pondrán las cosas bastante difíciles antes de enfrentarte con tu más mortal y peligroso enemigo: Kingpin. Acción y adicción a partes iguales. Bastante recomendable.



▼ STREETS OF RAGE


Exceptuando la desaparición de uno de los luchadores, **STREETS OF RAGE** está literalmente calcado de la versión **Mega Drive**, e incluso la supera en la suavidad de su scroll. Por lo demás, es un *beat'em up* imprescindible en tu colección, con opción de dos jugadores, muchas fases y con una adaptación de la música original de Yuzo Koshiro realmente admirable.

▼ STREETS OF RAGE II


Cuatro megas de pura acción que superan con creces a la primera parte. El mejor juego de lucha para **Game Gear**.

▼ SUPER KICK OFF


Si la versión **Master** era buena, esta es totalmente asombrosa. Gracias a su potente hardware, la **Game Gear** retoma el frenético scroll del original y lo duplica en velocidad y suavidad. Las mismas opciones y jugabilidad que la otra versión.

▼ SUPER SPACE INVADERS


El más clásico de los *shoot'em up* con la cara lavada, mejores gráficos y algunas novedades extra. Pese a que el conjunto no es muy original, lo cierto es que **SPACE INVADERS** sigue siendo tan adictivo y entretenido como siempre, lo cual se agradece.

▼ WORLD CLASS LEADERBOARD


A pesar del tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento, **WORLD CLASS LEADERBOARD** sigue siendo el mejor simulador de golf aparecido para la **Game Gear**. Largo, bonito, difícil. Una compra esencial.

MASTER SYSTEM

▼ ALADDIN
Toda la magia de Disney y el saber hacer de los chicos de **Sega** ha producido un cartucho espectacular, enormemente divertido y con pocas fisuras para atacarle. Casi perfecto.

▼ ANDRE AGASSI TENNIS
Excelente conversión del cartucho de **Mega Drive** para la **Master System**, aunque sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

▼ ASTERIX


Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas, rebosante de buenos gráficos y con una jugabilidad más que recomendable.

▼ BATTLE OUT RUN


Salta a las autopistas con esta particular adaptación del clásico CHASE HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carretera. Aunque **BATTLE OUT RUN** no presenta un reto tan grande como el de FIRE AND FORGET II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

▼ BATTLETOADS
Años después, la versión **Game Gear** hace justicia al clásico de **Rare**. Acción ininterrumpida y desarollo *beat'em up* puro donde el descanso es inimaginable. Una buena elección.

▼ COOL SPOT


Una conversión excelente para **Master System**. Conserva la adicción, la frescura y la simpatía de la entrega **Mega Drive**.

▼ DESERT STRIKE


Domark logró lo que parecía imposible: trasladar la obra maestra de **EA** a un pequeño cartucho de **Master** sin perder detalle y con unos resultados espectaculares.

▼ GAUNTLET
La máquina recreativa causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, **GAUNTLET** es todo un clásico que no debes perderte.

▼ GLOBAL GLADIATORS


La versión **Master System** no llega a los altos niveles de calidad que su homónima de 16 bits, aunque es un digno ejemplo de arcade plataformesco.

▼ JUNGLE BOOK



La magia Disney en todo su esplendor. Viaja con Mogli a lo mas profundo de la selva en compañía de Baloo, Bagheera y todos sus amigos. Las plataformas en su estado más duro y puro.

▼ LEMMINGS

GLOBAL 82

Más de 100 niveles de locura donde pondrás a prueba tus dotes de líder de los Lemmings, una raza terriblemente estúpida con cierta tendencia al suicidio. Una conversión bastante fiel del hit de **Psygnosis** para los ordenadores personales.



GLOBAL 90

¿Quién ha dicho que hacía falta una conversión de STREET FIGHTER II de ***Mega Drive*** a ***Master System***? No sé si este cartucho será aún mejor que el SFII de ***Mega Drive***, pero lo cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

▼ MICKEY MOUSE 2

GLOBAL 91

Brillante juego de plataformas, muestra de cómo debe ser un buen cartucho de ***Master System***. Tanto la calidad de sus gráficos como la belleza de sus melodías sobrepasan todo lo visto.

▼ OLYMPIC GOLD

GLOBAL 81

El cartucho ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanzamiento con arco. Todas las pruebas son bastante divertidas y no decepcionarán a los más fieles seguidores de los Juegos Olímpicos.

▼ PGA TOUR GOLF

GLOBAL 88

Si el juego para ***Mega Drive*** era increíble, esta versión para ***Master System*** tampoco se queda corta. No tiene nada que envidiar a la entrega de 16 bits. Recomendable. ¡Un verdadero puntazo!

▼ POWER STRIKE II

GLOBAL 92

El *shoot'em up* definitivo para la ***Master System***, obra de los maestros del género, **Compile**. Pulveriza las hordas de naves alienígenas con tu láser o intenta recoger alguna de las armas extra. Tanto si te gustan los matamarcianos como si no, no debes perdértelo bajo ningún concepto.

▼ PRINCE OF PERSIA

GLOBAL 91

Sin duda alguna, la mejor obra del genial Jordan Mechner. Deberás salvar a la princesa de las garras del malvado visir que pretende casarse con ella. Un juego que debe estar presente en cualquier colección que se precie.

▼ ROAD RASH

GLOBAL 81

Parece mentira que este cartucho, un verdadero clásico para ***Mega Drive***, pueda ser como es. Me explico: divertido, bonito y perfectamente jugable. ¡A comprarlo!, que son dos días.

▼ ROBOCOP VS. TERMINATOR

GLOBAL 89

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de ambas películas. Una combinación de *shoot'em up* con plataformas totalmente explosiva y aconsejable.

▼ SHADOW OF THE BEAST

GLOBAL 85

En **Amiga** fue todo un clásico, en la ***Master*** es la revolución. Prepara tus rutinas para ver los planos de scroll parallax más alucinantes de los ocho bits en la legendaria aventura de una bestia en busca de su pasado, en busca de una respuesta.

▼ SONIC CHAOS

GLOBAL 79

¡Y van tres! De nuevo, Sonic debe arrancar de manos del malvado Robotnik las seis gemas del Chaos y poner su mundo a salvo. Correcto a nivel gráfico y sonoro, falla en lo corto de sus fases y en la extrema facilidad con que se acaba el juego.

▼ SONIC

GLOBAL 90

Toma el control del puercoespín más rápido del oeste mientras atraviesas a toda pastilla los dominios del Dr. Robotnik, el más malo entre los malos. Los ocho bits, mejor aprovechados que nunca, te ofrecen uno de los mejores arcades de plataformas que recuerdan los viejos del lugar.

▼ SONIC II

GLOBAL 94

Más niveles y más adicción para un cartucho que supera lo que parecía insuperable. Con numerosas mejoras respecto a su primera parte y definitivamente superior a su tercera, **SONIC II** es un juego imprescindible para todos los usuarios.

▼ STREETS OF RAGE II



Beat'em up puro y duro, con músicas de Yuzo Koshiro y una buena técnica que lo encumbran de nuevo a lo más alto de la maltrecha lista de lanzamientos para ***Master System***.

▼ SUPER MONACO G.P.

GLOBAL 89

El juego de coches que los usuarios de ***Master*** esperaban. Aunque gráficamente no es nada del otro mundo, el coche se maneja bastante bien y tienes un menú de opciones de los más completos. Recomendado para los seguidores de Ayrton Senna, Nigel Mansell y los repartidores de pizzas.

▼ SUPER OFF ROAD



Fiel adaptación de la popular máquina recreativa, **SUPER OFF ROAD** contiene todos los niveles del original y es igual de divertido. Lástima que sea tan fácil y sólo puedan jugar dos personas en lugar de cuatro.

▼ STREETS OF RAGE



Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres, debido a su tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

▼ TERMINATOR

GLOBAL 82

Versión mucho mejor que la de ***Mega Drive***. Se necesita bastante habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator.

▼ THE FLASH

GLOBAL 70

Directamente de la pantalla de tu televisor llega **THE FLASH**, el relámpago humano. Con una velocidad que quita el hipo y unos sprites del tamaño de guisantes, es el ejemplo mas claro de cómo crear un arcade técnicamente perfecto (varios planos de parallax incluidos) con una jugabilidad insufrible y totalmente aberrante.

▼ WIMBLEDON TENNIS

GLOBAL 82

El mejor juego de tenis para la ***Master***. Rápido, con un gran número de opciones y modos de juegos diferentes, es el cartucho deportivo por excelencia, sobre todo si buscas acción para dos jugadores.



Pocos juegos para ***Mega Drive*** han logrado alcanzar tal nivel de perfección y virtuosismo como el cartucho que ocupa en esta ocasión nuestro Game Over. GUNSTAR HEROES se ha ganado a pulso la admiración tanto de la prensa de todo el mundo como de los sufridos usuarios de ***Mega Drive*** que, acostumbrados a jugar con auténticos bodrios de 16 megas, descubrieron que en tan sólo ocho se podían comprimir las más espectaculares rutinas gráficas (como rotaciones, deformaciones, ghost layering...), junto a una jugabilidad de infarto y una adicción de aúpa. Los responsables de esta maravilla no son otros que **Treasure**, un maravilloso equipo de programación compuesto por antiguos programadores y diseñadores de la legendaria **Konami**. De esta compañía heredaron el buen hacer y el amor por los pequeños detalles que hacen de GUNSTAR HEROES un cartucho redondo, perfecto, al que no se le puede buscar ni un sólo fallo, salvo el de dejar en evidencia al resto de juegos de ***Mega Drive***. Por suerte para todos, el final del juego es tan incierto como misterioso, y deja la puerta abierta a una segunda parte, que esperemos sea, por lo menos, la mitad de buena que ésta. Por nuestra parte, tan sólo recordaros que esta sección está totalmente abierta a vuestras peticiones y súplicas. Si queréis ver cualquier final en especial tan sólo debéis enviar una carta a:
MEGA SEGA, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid,
indicando en el sobre el nombre de la sección: GAME OVER.

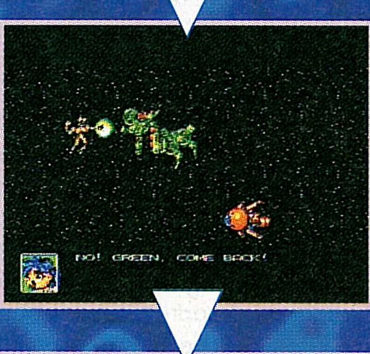
EL DESENLACE FATAL

Golden Silver está suelto... y totalmente fuera de control. Los primeros en caer son curiosamente, los responsables de su liberación. Así, en pocos segundos, el malvado Final Great Soldier y su terrible ejército sufren en sus carnes la ira desatada de Golden Silver, llenando el espacio de cadáveres. El peligro se cierne ahora sobre nuestro planeta. ¿Qué hacer ante tanto poder? ¿Cómo anular a semejante monstruo? Green, arrepentido de todos sus malos actos, tiene la respuesta. Ante los gritos de su hermana, pone rumbo hacia el monstruo y se dispone a entrar en la eternidad...







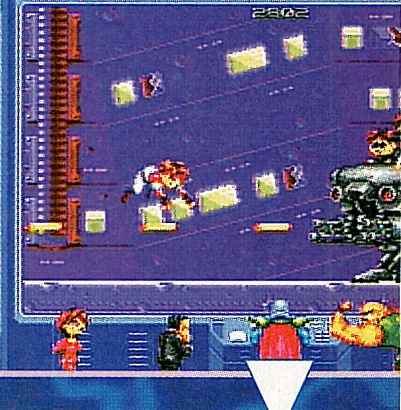
















GOLDEN SILVER

Las cuatro gemas místicas, rebosantes de poder y en plena libertad, dan la vida a un coloso de terrible aspecto: Golden Silver, el Destructor. Con un potencial de combate ilimitado, el único punto débil de este ser reside en las cuatro piedras que le han dado la vida, siendo inmune a todo tipo de ataque directo. El objetivo es simple, destruir las piedras antes de que él nos destruya a nosotros. Por desgracia, Golden Silver no se va a quedar cruzado de brazos mientras nos cargamos las piedras, por lo que preparáos a sufrir.







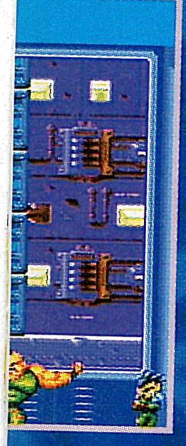






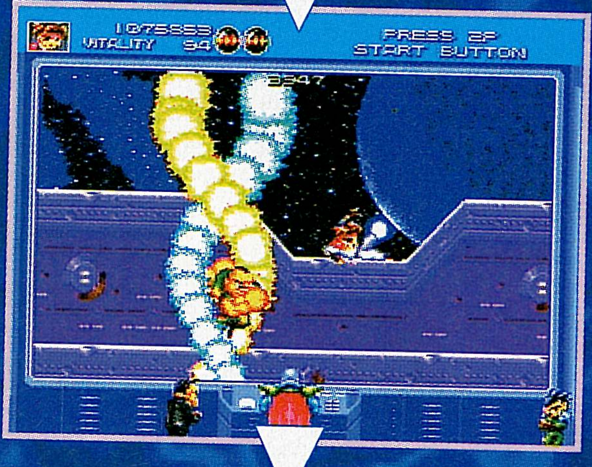
LA BASE

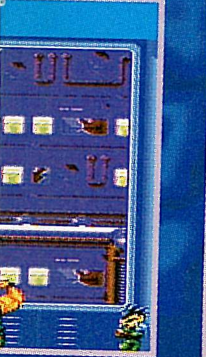
Tras un truculento aterrizaje, nos espera el último enfrentamiento con Final Great Soldier y sus hombres, que usarán todo un ejército de ingenios mecánicos con tal de pararnos los pies. Toda la fase transcurre en la sala de mandos de Final Great, el cual seguirá todos los movimientos de nuestro personaje gracias a su monitor Trinitron de 140 pulgadas, al tiempo que va mandando a sus subalternos a la batalla. Por último, nos espera el último enfrentamiento con el Gunstar renegado, Green. Tras vencerle seremos testigos de cómo las gemas místicas *agradecen* su liberación a Final Great.





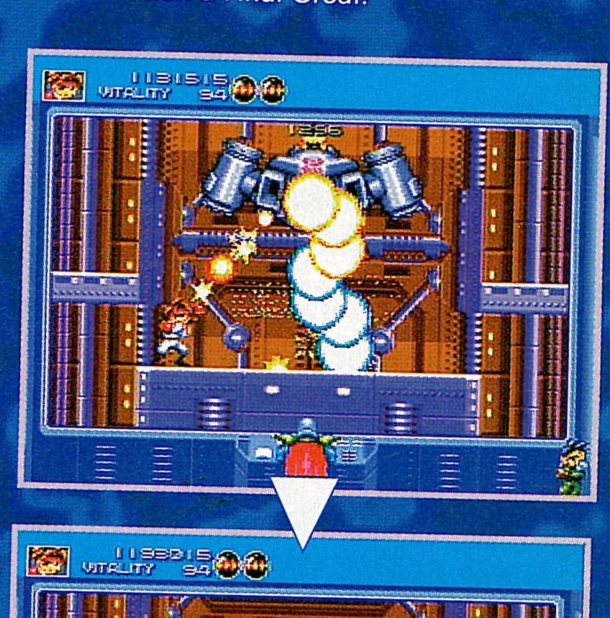












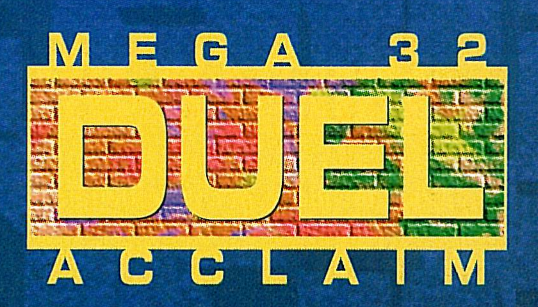
Noticias

MEGA DRIVE
WING COMMANDER
ELECTRONIC ARTS

Conocida por todos los usuarios de PC, la saga WING COMMANDER lleva ya algunos títulos que han de ser recordados. La primera entrega, que apareció en 1991 de la mano de Origin y que es la que veremos en nuestras *Mega Drive*, narra las peripecias de un grupo de humanos en su lucha contra el Imperio Kilrathi. Bebiendo de las fuentes de STAR WARS, nos introduciremos en numerosas batallas espaciales, completando misiones y contemplando pantallas animadas de extrema espectacularidad. En su época fue una revolución, y tras una acogida inesperada, surgieron nuevas aventuras. Para SNES hay dos cartuchos de la mano de Mindscape: WING COMMANDER y WING COMMANDER: THE SECRET MISSIONS. ■

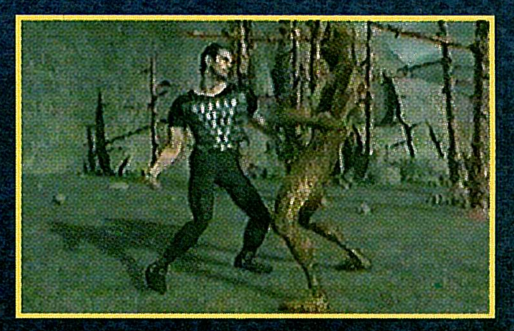


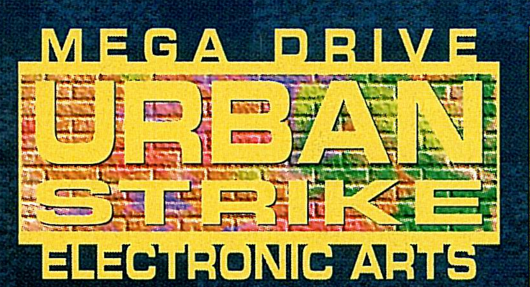


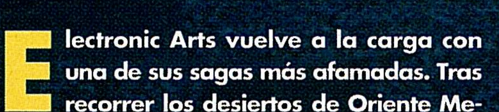


Primeras imágenes de un juego diseñado exclusivamente para la *Mega 32*. El nuevo adaptador, del que os hablaremos largo y tendido en los próximos números, comienza a tener juegos. Acclaim ha diseñado un beat'em up espectacular, basado en imágenes filmadas con modelos humanos reales. Los movimientos, como ya os podéis imaginar, son espectaculares y los diseños apuntan a una pseudo-acción del clásico programa VIRTUA FIGHTERS. ■





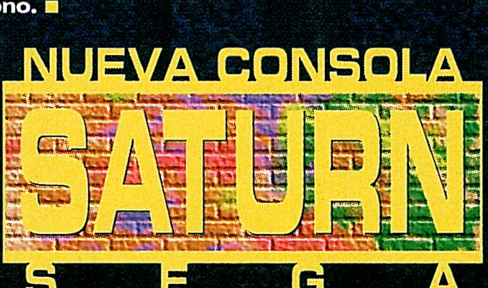




Electronic Arts vuelve a la carga con una de sus sagas más afamadas. Tras recorrer los desiertos de Oriente Medio y revolotear sobre los aires y aguas amazónicas, nuestras aventuras cambian su objetivo y se dirijen a las junglas de asfalto. URBAN STRIKER es el nombre de este cartucho que verá la luz, probablemente, en otoño. ■







Como es nuestro deber, aquí tenéis las primeras imágenes, en exclusiva, de la Saturn. Las especificaciones técnicas, aunque ya las habréis leído en nuestra revista, vamos a mostrároslas de nuevo, junto con una lista de los primeros lanzamientos. Por lo pronto, amigos lectores, nuestras informaciones sobre la existencia de una salida para cartuchos se ve refrendada. ¿Será compatible con la Mega 32? Un misterio sin resolver...



- Formato de los juegos: CD y Cartuchos ROM, combinados.
- Procesador central: SH2 (Hitachi 32 bit RISC chip /50 MIPS.
- Sonido: 68EC000 (Yamaha).
- DSP: 24 bits.
- Memoria: Work RAM (16 Mb, Video RAM (12 Mb), Sound RAM (4 Mb) y CD Buffer RAM (4 Mb).
- ROM: 4 Mb.

ULTIMA HORA

➢ **SEGA** ha comenzado a trabajar en su nuevo proyecto: STREETS OF RAGE 4. Todavía no existe especificación alguna sobre personajes, número de fases, enemigos o músicas.

➢ **¿A QUE NO SABEIS** cuál es el nuevo personaje que ha fichado Electronic Arts para protagonizar un juego? Ni más ni menos que Shaq O'Neill, el mostrenco salvaje que juega en los Orlando Magic y que protagoniza ese increíble spot publicitario de Reebok.

➢ **LOS CHICOS** de Sensible Software nos van a obligar de nuevo a perder nuestro valioso tiempo en jugar con la Mega Drive. La cosa, aunque no tiene título definitivo, puede terminar llamándose SENSIBLE GOLF. La primera versión será para Amiga y la segunda, lógicamente, para Mega Drive.

➢ **PSYGNOSIS,** el clan de Liverpool , ofrecerá nuevas emociones con DROPZONE, el clásico shoot'em up creado para el Commodore 64. Esperamos nuevas noticias.

➢ **CORE DESIGN,** culpables de 'cosas' como la saga CHUCK ROCK, nos ofrece un nuevo arcade de plataformas: TRUNKSKI, para Game Gear. Además, y para Mega CD, ha anunciado la puesta en marcha de un nuevo y excitante proyecto de nombre HEIMDALL II.

➢ **CONTINUANDO** con nuestro Mega CD del alma, decir que Domark (F1 o PRINCE OF PERSIA) está realizando la versión del juego para PC AC8B, HARRIER ASSAULT. Parece que puede ser el heredero de la gloria de THUNDERHAWK, ya que utilizará numerosos efectos de reescalado, explotando así mucho más las posibilidades de la máquina. Otro proyecto de Domark para próximas fechas se denomina CYBERPUNK.

➢ **SONY** se ha hecho con los derechos para llevar hasta las consolas el insigne 65 aniversario del nacimiento del ratón Mickey. El juego será un arcade de plataformas (¿se llamará MICKEY 65TH ANIVERSARY?).

➢ **VIRGIN** será la encargada de realizar THE LION KING, la nueva película de Disney para las navidades... del 95.



SUPER STREET FIGHTER II comienza a tener forma y fecha. Algunas voces, cercanas a la propia Capcom (que está llevando la producción del cartucho en el más estricto de los secretos), apuntan que serán 32 ó 40 los megas que poseerá esta bestia. Lo que sí parece seguro es que la fecha de lanzamiento coincidirá con la campaña navideña.

➢ **POR INCREIBLE** que parezca, Maxi's y su SIM CITY 2000 será versionado para Mega Drive. Acordaros de la excelente acogida que todas sus versiones han tenido en otros soportes. Por algo será, ¿no?

➢ **ELECTRONIC ARTS** ha encontrado un filón en los juegos basados en gamberros con poco cerebro que corren a velocidades de vértigo. Un año y medio después de la segunda entrega llega ROAD RASH III. Además de esta enorme 'sorpresa' tenemos un pastiche basado en ROAD RASH y SKITCHIN llamado FACE PLANT.

➢ **¿SABEIS** cuál es la fecha definitiva para el lanzamiento de IMPOSSIBLE MISSION 2045? Enero del 95 (recordad la enorme Preview que dimos en el número 11 de la revista).

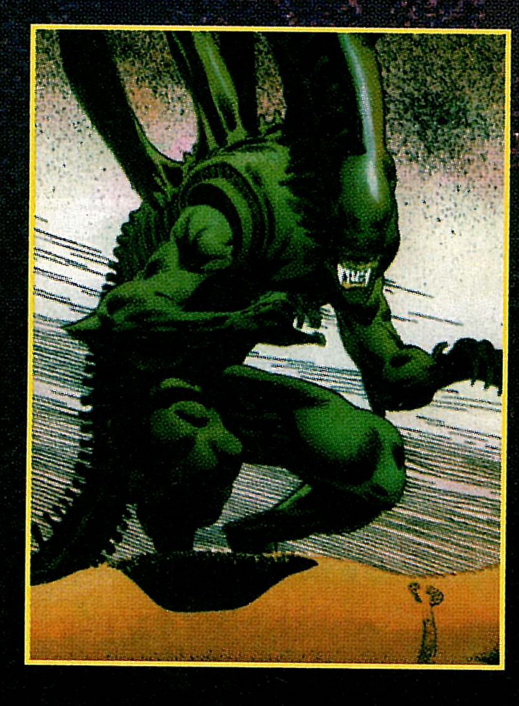
➢ **MAS CONTINUACIONES** para Mega Drive. JAMES POND 4 ya está siendo desarrollado por los de siempre, Vectordean, para regocijo de los que disfrutaron con el agente secreto en otras misiones.

➢ **TENEMOS** otro nuevo juego desarrollado por Probe: JELLY BOY, un arcade de plataformas aparentemente espectacular con un sprite protagonista de dimensiones épicas.

➢ **KICK OFF 3** para Mega Drive se ha visto retrasado hasta Septiembre. Estad atentos a este lanzamiento porque promete ser la competencia firme que esperábamos contra el mismísimo FIFA SOCCER.

➢ **UN ULTIMO LLAMAMIENTO:** comprad DRAGONBALL Z con manuales en español, no lo hagáis en el mercado paralelo, porque la garantía de compra, entre otras cosas, no es válida. Ya estáis avisados.

- Paleta de colores: 16.777.216.
- Colores simultáneos en pantalla: 2.048/1.024.
- Nº de polígonos por segundo: 900.000.
- Efectos gráficos: Flat Shading, Gouraud Shading, manejo de texturas, Scaling y Rotaciones (todos los efectos son generados por hardware).
- Scroles: Cinco planos, cuatro pantallas con movimientos X ó Y, cuatro pantallas en el mismo sentido y dos pantallas de rotación simultánea.
- Sonido: PCM 32 canales (digital) y FM con ocho canales.
- Precio aproximado en Japón: 50.000 Yenes (al cambio, algo más de 70.000 pesetas de curso legal).
- Próximos lanzamientos: VIRTUA FIGHTERS, VIRTUA RACING, SATURN SOCCER y DAYTONA GP. ■



MEGA DRIVE
ALIEN WAR
PROBE

En torno al mundillo del cine se mueven finitas licencias de videojuegos. Si de la trilogía Alien existen cartuchos para los tres sistemas, Acclaim (FLYING EDGE o ARENA, según se prefiera, para las consolas Sega) está trabajando en un nuevo proyecto que parece tener como fin condensar todos los contenidos e imaginería de las películas en un único videojuego. Por ahora no tenemos más noticias, salvo su elevado ingrediente 3D. ■

Noticias

MEGA DRIVE

MIGHTY MAX

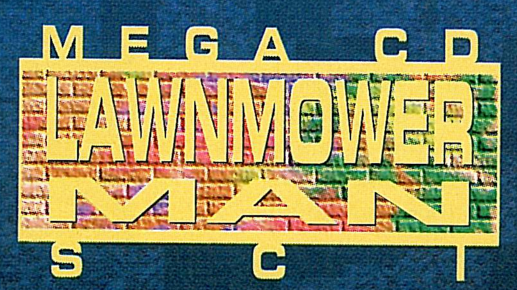
SONY

Uno de los magos de la programación para Spectrum, John Ritman, realizó hace tiempo un juego tridimensiona para este soporte que ahora llega a nuestras *Mega Drive* con ciertos cambios. Así, éste se ha convertido en un arcade, con perspectiva parecida a la del THE CHAOS ENGINE, del que se ha responsabilizado Ocean. Estará a la venta en las próximas navidades. ■

MEGA CD

LAWNMOWER MAN

SCI



Ya os podemos adelantar ciertos detalles de la versión para Mega CD del juego basado en la película El Cortador de Césped. Entre otras cosas, el factor RV (Realidad Virtual) tiene mayor presencia y la aparición de las consiguientes secuencias del barato FMV basadas en la película son insalvables. ¿A ver qué nos depara el futuro? ■







NUEVA CONSOLA

MEGA 32

SEGA





Si ya os adelantábamos el lanzamiento de DUEL, de Acclaim, ahora las campanas suenan en torno a la mismísima Sega. Cosas tan admirables como VIRTUA RACING DELUXE y VIRTUA FIGHTER, serán lanzados para Navidad junto con la máquina. Entre las novedades que esta mini-Saturn presenta, hay que decir que finalmente (según fuentes bien informadas) el Mega CD, acoplado a nuestra Mega Drive y conectados ambos al Mega 32, nos permitirá introducir compactos al estilo de la mismísima Saturn. Nos queda por confirmar, de todos modos, si las apalabradas características técnicas del Mega 32 serán tan ciertas y si esos compactos serán compatibles indistintamente para Saturn o Mega 32. Mucho nos tememos que no. ■

MEGA DRIVE

BOMBERMAN

PROBE/HUDSON SOFT

El cartucho que esperábais, la locura misma de nuestra existencia, BOMBERMAN, el hit de Hudson, tendrá su correspondiente versión para Mega Drive dentro de poco. Los responsables de tamaña labor son los chicos de Probe (SMASH TV, MORTAL KOMBAT o ALIEN 3). Lo malo de esta noticia es que hasta finales de año o principios del 95 no lo tendremos en nuestras manos. ¡A esperar tocan! ■



MEGA DRIVE

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

VIRGIN

David Perry, y por defecto Virgin, nos van a obsequiar en próximas fechas con una secuela del aclamado COOL SPOT. Para esta ocasión, han preferido transportar a nuestro circular protagonista a los parajes cinematográficos de la excitante California. Con toda seguridad, la perspectiva de juego cambiará notablemente, convirtiéndose en un arcade 3D (isométrico), con ciertas dosis de inteligencia. ■

GANADORES DE LOS JUEGOS DE REVIEWS DEL MES DE MAYO

Estos son los nombres de los siete afortunados en el sorteo de los cartuchos de las reviews comentadas el mes pasado en Mega Sega. ¡Enhorabuena a todos... y disfrutad a tope!

- Manuel Barbero (Salamanca)
- Jordi Contreras (Barcelona)
- Iván Robles (Barcelona)
- Miguel Angel Martínez (Castellón)
- Ricardo Piñero (Cádiz)
- David Santos (Sevilla)
- David González (Madrid)